PCエンジン完璧攻略シリーズ⑨

超絶倫人 ベラボーマン

必勝攻略法



ギャグアクションの決定版
全ボス完全攻略、抱腹絶倒
ギャグ満載、爆笑!!爆笑!!

完全解析版
全マップ付

編著　ファイティングスタジオ



超絶倫人

ベラボーマン

必勝攻略法



●●●

悪の科学者爆田博士の野望を打ち砕け！　街に、海に、今世紀最高のおとぼけヒーローが、縦横無尽の大活躍！　守ってみせます世界の平和！　抱腹絶倒ギャグ満載、爆笑まちがいなしのアクションゲーム、いま、参上!!

●●●

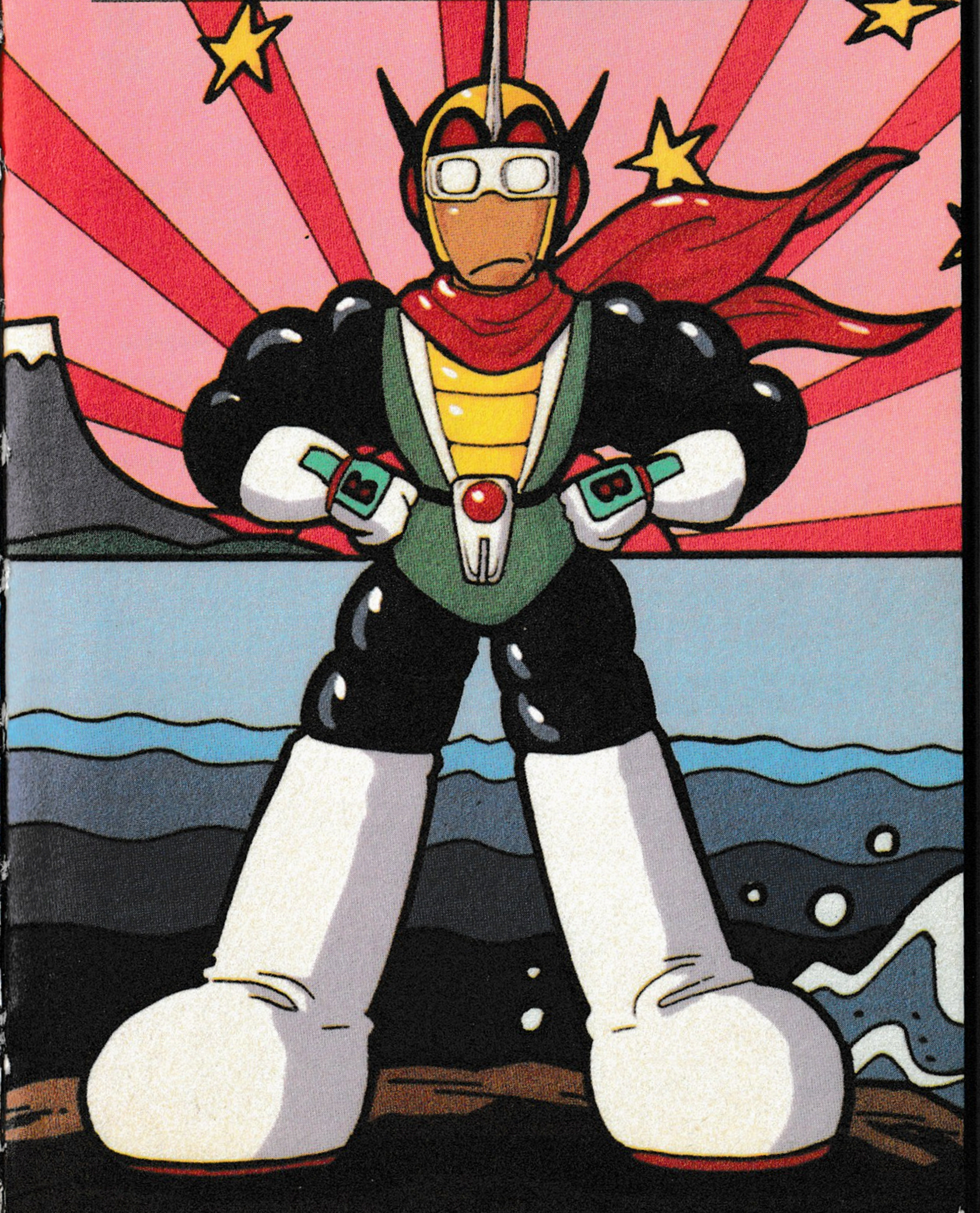
CHOZETSURINJIN

Beraboman

目次

ストーリー

高度成長期を迎えた'70年代初頭の日本。悪の科学者爆田博士の世界征服計画を、宇宙人のくせにいちはやく察知したアルファー遊星人は、超変身物質（ベラボーマン変身物質）を託すべく地球へとやってきた。しかし、超変身物質はあろうことかサエないヒラサラリーマンの中村等の手に渡ってしまう。そして、ついに爆田の計画が開始された。「もうダメだ!」誰もがそう思ったとき、中村等、いや、超絶倫人ベラボーマンが立ちあがった!



ベラボー参上！



このゲームは町内・忍者屋敷（アクション面）、海底（シューティング面）の3種類にわかれている。各ステージをクリアするための基本操作を覚えよう。

パッドの操作

十字キー	移動
Ⅰボタン	ジャンプ
Ⅱボタン	攻撃

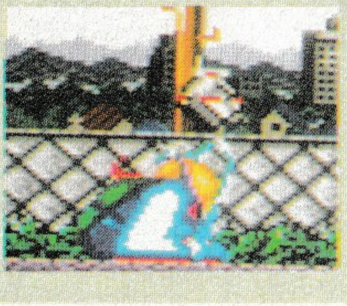
ベラボーマンの基本操作は、①ボタンでジャンプ、②ボタンで攻撃、十字キーの左右で移動だ。このとき、それぞれのボタンを押す長さによってベラボーマンの動きが変化するぞ。

移動

ダッシュ

十字キーの左右を押すと歩き出す。長く押し続けると、唐突にダッシュするのだ



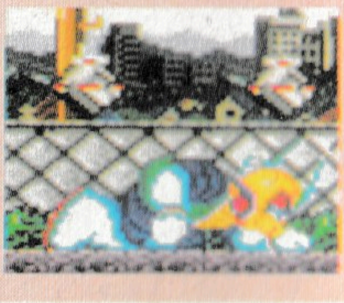


しゃがむ

十字キーを下に入れるとしゃがむ。攻撃はできるけど、このままでジャンプはできない

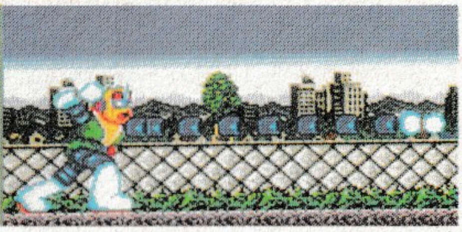
ベラボーハイハイ

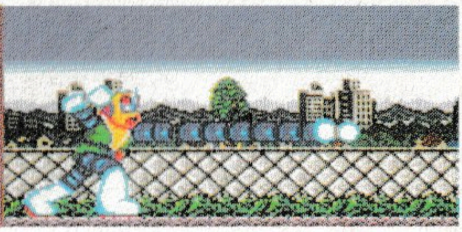
十字キーを斜め下に入れると、しゃがんだまま前進する。これぞベラボーハイハイ！ せまいところを通るにはこれ

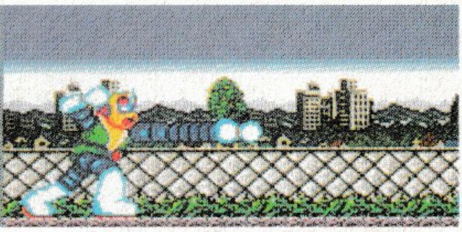


基本攻撃

Ⅱボタンを押す長さが長いほど攻撃距離がのびる。十字キーとの組みあわせで３種類の攻撃が可能。

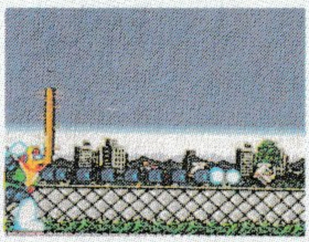
ながい


ふつう


みじかい


ベラボーパンチ

十字キーノーマルまたは左右＋Ⅱボタンでパンチ。正面の敵に対して有効



←これがもっとも基本的な攻撃。Ⅱボタンだけでも、うてるぞ

ベラボーキック

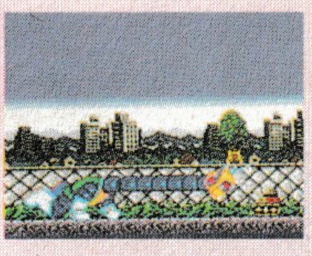
十字キー上＋Ⅱボタンでキック。ななめ上にいる敵に対して有効な技



←キックならダメージを受けずに敵を攻撃することもできるのだ

ベラボーヘッドバット

十字キー下＋Ⅱボタンで頭突をする。地上にいる敵に対して有効



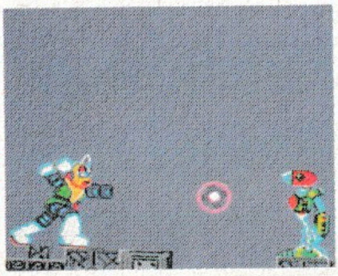
←く、首がのびてる……この技はよく見たらキモチ悪いのだ

特殊攻撃

ベラボーマンは１回の攻撃で１ポイントのダメージを与えるけれど、貫通拳というアイテムを取れば、30秒間だけ４倍の威力で攻撃できる。



←30秒間だけ、手足が光っているのだ



→何匹もの敵を貫通して飛んでいくぞ

また、波動弾を取って攻撃すると、敵を貫通して飛んでいく波動ビームが10発だけ打てるようになる。威力は４倍だ。

ジャンプ



↑①ボタンを短く押すと小ジャンプ。低い障害物むきだ

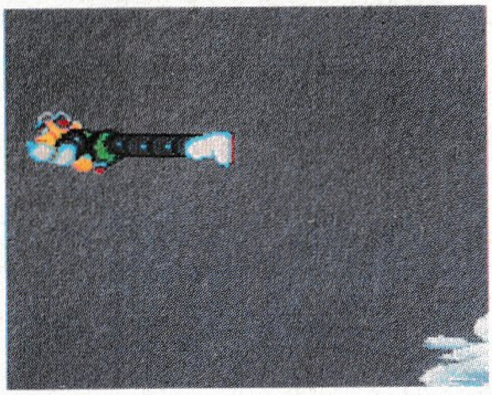


↑①ボタンを長く押すと大ジャンプ。高いビルもひとっとび！

ジャンプは①ボタン。基本攻撃と同様①ボタンを押す長さが長いほど、高くジャンプできる。でも飛んでる最中は下のほうが見えないので、着地点には注意。

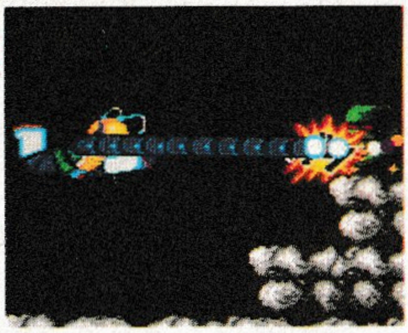
また、ベラボージャンプだけは操作が異なる特殊なジャンプで、大ジャンプよりさらに高い地点まで飛ぶことができるのだ。このベラボージャンプを身につけないと飛び越せない場所もあるぞ。

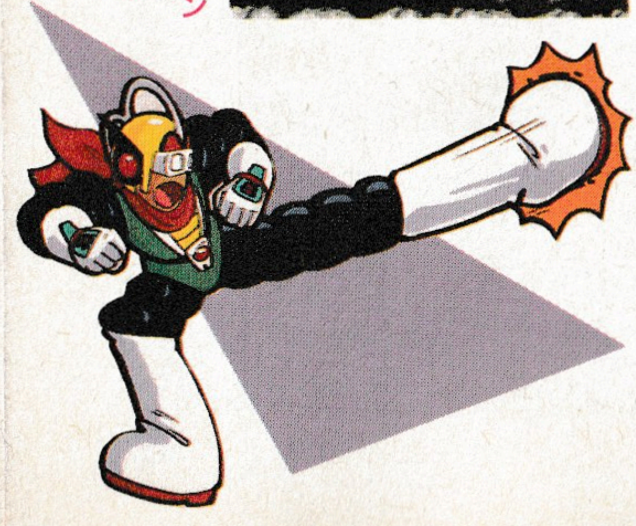
→大ジャンプのとき、最高点の少し手前で⑪ボタンを連打するとベラボージャンプ！



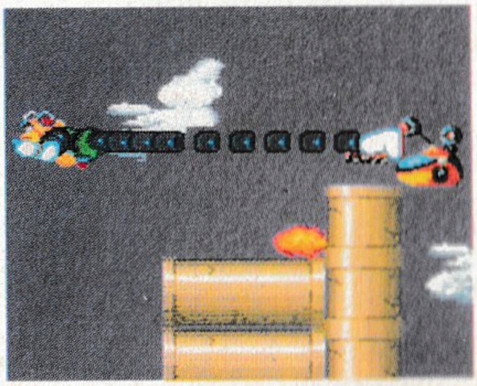
ジャンピング攻撃

→小ジャンプと⑪ボタンでジャンピングパンチ



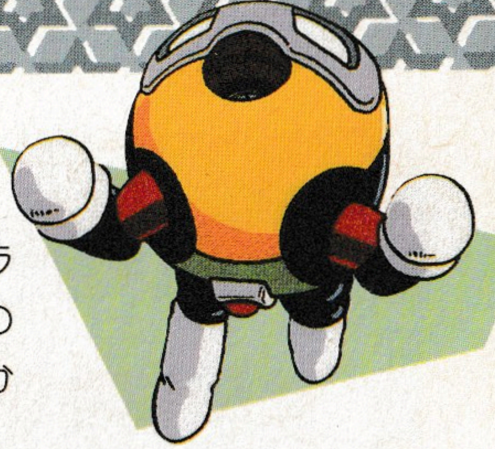


基本攻撃とジャンプの組みあわせで、ジャンプしながらの攻撃もできる。ほかの操作と同様、⑪ボタンを押す長さが長いほど、遠くへ攻撃できるのだ。ベラボージャンプは、これの応用でもある。



←大ジャンプ中に⑪ボタンを押すとジャンピングキック

シーベラボー



ベラボーマンは、海底面に入るとシーベラボーに変形する。海底は強制右スクロールのシューティングゲームなので、操作法がほかのアクション面とちがうのだ。

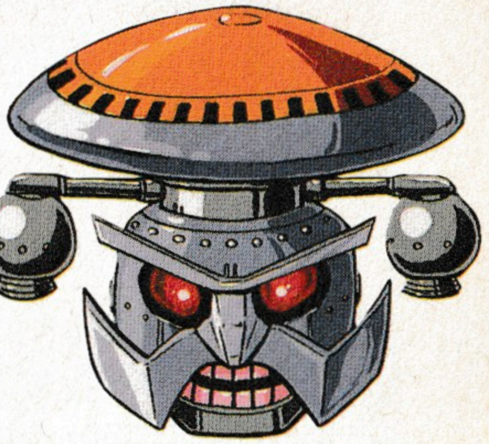


←Ⅰボタンを押すと、ミサイルボムを発射する。下方の敵に有効なのだ



←Ⅱボタンは、ミサイルシュート。正面に向かって一直線に飛んでいく

欲を出してると襲われる



別に時間制限があるわけじゃないけれど、ステージ中の同じ場所に一定時間とどまっていると大変なことになってしまうのだ。ゆっくり点数かせぎでもしていようものなら、どこからともなく「早く行け！」の声とともに「ウ号」があらわれ、無茶な攻撃をしかけてくるのである。シャクだけど、逃げた方がいい。



→私が悪うございましたカンベンしてください

継続プレイ

ベラボーマンのライフは最初8ポイント。なくなるとゲームオーバーになるけど、画面が切りかわってからRUNボタンを押せば、そのステージの最初から再開できるぞ。ただし、パラメーターは初期状態に戻るのだ。

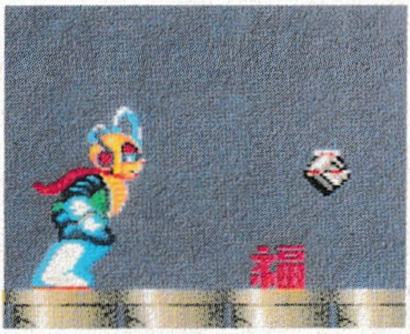


←継続プレイは4回までできるのだ

福引男は頼りになるぞ

福引補助券を集めよう

敵のなかには、倒すと「福」マークをおとしていく奴がいる。これが「福引補助券」。拾うと正の字で画面の右下スミにカウントされるぞ。この正の字がふたつならんだら（10枚ってことだね）おまちかねの福引男が出現する。こいつはいろいろなアイテムをくれるぞ。



←なんか編の字に見えるけれどこれが福引補助券



→来たぞ来たぞ……ガーン！スカ……

福引所でライフ回復！

福引補助券を10枚集めると福引券1枚になる。ボスを倒したあと、福引男から福引券の数だけおにぎりをもらえるのだ。ボスとの戦いで減ったライフもこれで回復。ガンガン集めよう。



←福×3だからおにぎり3コ。助かる

おもしろ半分で攻撃すると…？

おもしろそうだからって攻撃されちゃあ、福引男もたまったもんじゃねえよなあ実際のとこ。なにが起こってもワシャ知らんよ。



↑あ、やっぱり痛かった？そりゃそーだろうなあ

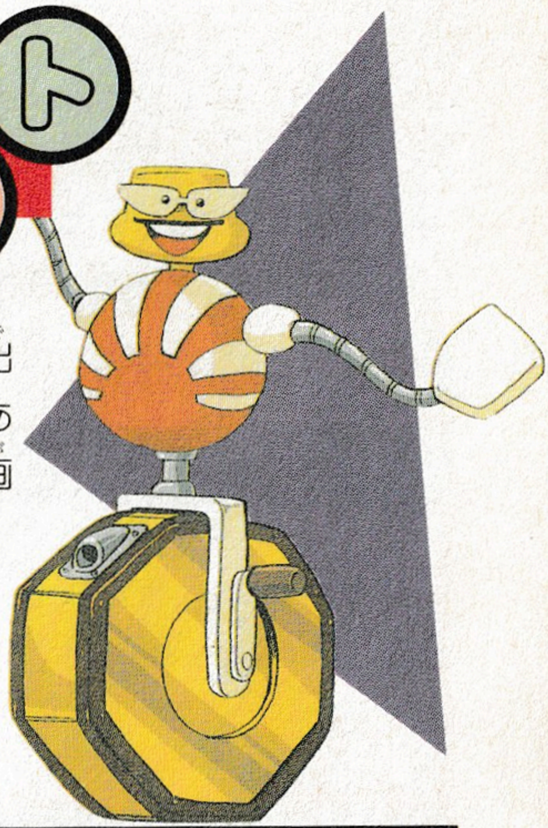


↑こんなにされても、ごていねいに説得してくれる



↑うっ、なんかコワいぞ。この辺でやめたほうが……

アイテムリスト



アイテムには、福引男からランダムに出るものとステージ上にしかないものとがある。各アイテムとも取ると500点。ただし画面上に出て５秒たつと消えてしまうぞ。

おにぎり



福引所でも福引男からもらえる。ライフが１ポイント回復

ラーメン



戦闘中にどうやって食うんだ？　ライフが４ポイント回復

すし



食いねえ食いねえてやんでい。ライフが10ポイント回復でい

ドリンク



20秒間無敵でたたかえます。これでウ号が来ても安心？

スカ



要するに、ハズレ。500点はいるだけでなんの効力もない

新幹線



次のステージにワープする福引男からは出ないのだ

1UP



継続プレイが１回増える。これも福引男からは出ない

特殊攻撃用アイテム

貫通拳



30秒間、ベラボーマンの攻撃力が通常の４倍になるのだ

波動弾



10発だけ、貫通力のある波動ビームを遠くまで発射できる

ベラボーマンを襲う敵

表のなかの「ＬＩＦＥ」は、倒すまでの攻撃回数を、「福の数」は倒したあとで手にはいる福引補助券の数をあらわしているぞ

ロボット軍団

▶バケツ



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

まっすぐ空を飛んで向かってくるぞ

▶戦車



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

地上を走る小さな戦車。攻撃はしない

▶ドカンガー



LIFE	1
得点	200
福の数	2

土管から顔を出してミサイルを発射する

▶ビートルⅢ世



LIFE	1
得点	100
福の数	1

戦車とおなじように動く。攻撃しない

▶バーニンガー



LIFE	2
得点	200
福の数	1

ベラボーマンめがけて火を吹くロボット

▶マイトガイ



LIFE	1
得点	100
福の数	2

空中を上下しながらミサイルを発射する

▶爆弾野郎



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

2本の足でこっちに向かって歩いてくる

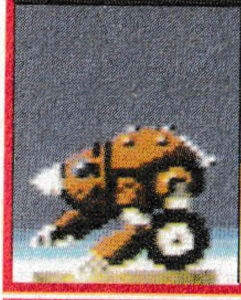
▶マグネイザー



LIFE	3
得点	200
福の数	3

口？を開けてマグネット光線を発射する

▶モケラ



LIFE	4
得点	100
福の数	2

鼻先からミサイルを発射する。カタい

▶スタンパー



LIFE	1
得点	300
福の数	1

ピョンピョンはねながら近づいてくる

▶バブルボーイ



LIFE	2
得点	100
福の数	5

風船で空に浮かぶ爆撃ロボットだ

▶ナップル野郎



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

手榴弾型ロボット。ぶっそうな奴なのだ

▶プラズマー(赤)



LIFE	2
得点	1100
福の数	8

青と対になり、ベラボーマンの周囲を→

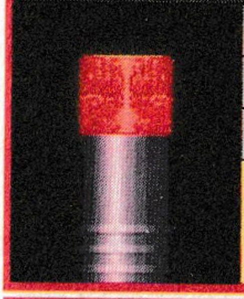
▶プラズマー(青)



LIFE	3
得点	1100
福の数	8

→高速で回転し、電撃攻撃をかけてくる

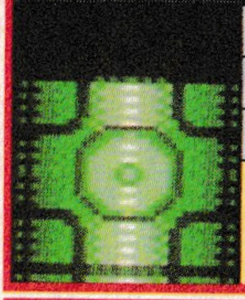
▶レッドウンババ



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

柱の上に乗っかっているだけなのだ

▶グリーンウンババ



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

攻撃すると画面端ではねかえってくるぞ

▶脳ウンババ



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

キモチ悪いけどほかのウンババと同じだ

▶メカナメイシ



LIFE	無敵
得点	なし
福の数	なし

上に乗れるがふれるとダメージをくらう



海底軍団

海底ステージは、本格的な右スクロールのシューティングゲーム。シーベラボーを狙うのは、アトランチス大王率いる海底軍団だ。実際の海の生物に似た敵が多いが、どれも爆田の改造をうけて強化されているぞ。

▶ヘビクラゲA



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

海底面でいちばん最初に出会う敵だ

▶イカタル



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

突然、画面の上から急降下してくる

▶マイマイ男A



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

ゆっくりと近づいてくる。攻撃はしない

▶ワイバーンA



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

上下に高速で動いて進路をさえぎる

▶イソギン



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

岩にはりついてウニ弾を発射する

▶顔ウツボ



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

編隊をくんで蛇行しながら近づいてくる

▶コタンカス



LIFE	1
得　点	300
福の数	なし

ウニ弾をうちながら向かってくるぞ

▶ヘビクラゲB



LIFE	1
得　点	100
福の数	なし

上下に動いてウニ弾をうってくるタイプ

▶ワイバーンB



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

こっちのワイバーンは弾をうつのだ

▶オモシー



LIFE	無敵
得点	なし
福の数	なし

3匹ならんでまっすぐ向かってくる

▶アトランチス人A



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

モリを持って向かってくるのがこっち

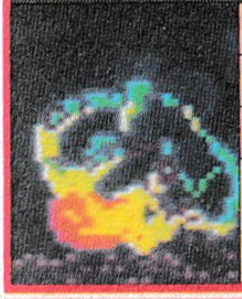
▶アトランチス人B



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

こっちは岩陰からウニ弾をうってくる

▶エネイータ



LIFE	3
得点	100
福の数	なし

くっついてきてライフをうばうイヤな奴

▶マイマイ男B



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

弾をうちながらゆっくり近づいてくる

▶コイル



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

画面の下から、突然急上昇してくる

▶ハエトリガメ



LIFE	3
得点	100
福の数	なし

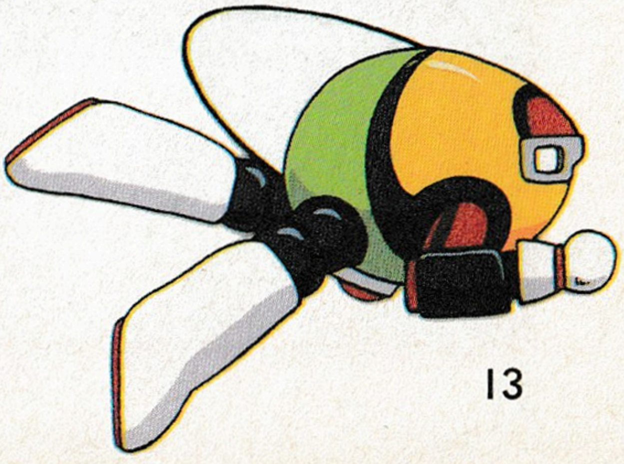
ゆっくり進んでくるカタい大ガメ

▶スギューラ

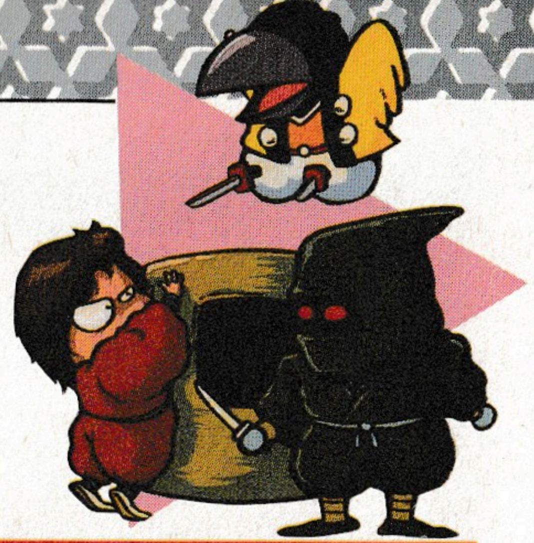


LIFE	3
得点	100
福の数	なし

こいつもカタいだけの敵だ。攻撃しない

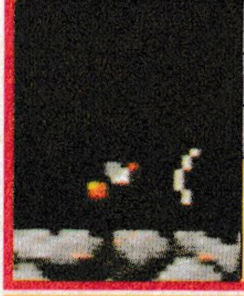


忍者軍団



忍者屋敷のステージに出現するのがピストル大名率いる忍者軍団。町内ステージや海底ステージに出てくる敵とくらべると、ひとクセもふたクセもある敵が多い。なかなか手強いのだ。

▶ネズミ



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

チョロチョロ走って向かってくる

▶忍蛇



LIFE	1
得点	100
福の数	1

ななめ上から降ってきて体当たりする

▶カラクリ君



LIFE	2
得点	100
福の数	1

近づいて炸裂弾を投げつけてくる

▶持弾爆烈之進



LIFE	2
得点	400
福の数	2

空から降りてきて、ふれると自爆する

▶虚無僧君



LIFE	2
得点	200
福の数	2

笠のなかから炸裂弾を投げつけてくるぞ

▶勧進鳥



LIFE	1
得点	300
福の数	2

空を飛びまわり、手裏剣を投げてくる

▶唐傘爆弾



LIFE	1
得点	200
福の数	なし

下を通ると降ってきて爆発するのだ

▶コウモリ



LIFE	1
得点	100
福の数	なし

空中をへろへろと飛びまわっている

▶妖岩道人



LIFE	2
得　点	200
福の数	3

近づくと丸くなって体当たりしてくる

▶騒童子脚丸



LIFE	2
得　点	300
福の数	2

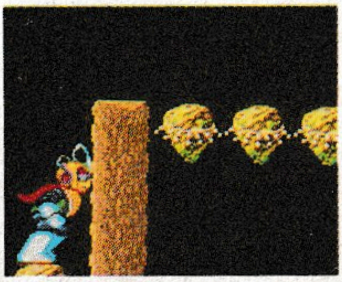
飛びはねながら近づいてくる忍者だ

その他の敵

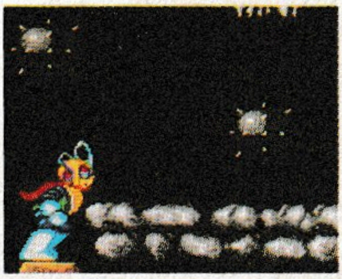
ここで紹介する敵キャラは、どの軍団にも属さない（要石はいちおう忍者軍団なんだけど）奴らだ。ま、鉄球なんて敵というより障害物みたいなもんだけど、ふれるとしっかりダメージをくらっちゃうのだ。



↑固定キャラでウ号がいるなんてズルイ。強いんだこれが



➡源平でもさんざん出てきた要石。これも爆田博士がつくったのかなあ？



➡上下・左右・振り子運動とバラエティ豊かな鉄球。見かけ通り当たると痛い

▶要石



LIFE	無敵
得　点	なし
福の数	なし

これも上に乗れるけどふれるとダメージ

▶鉄球



LIFE	無敵
得　点	なし
福の数	なし

残念ながら壊せないんだよね

▶ウ号



LIFE	16
得　点	1000
福の数	なし

一定時間おなじ場所にいると出現

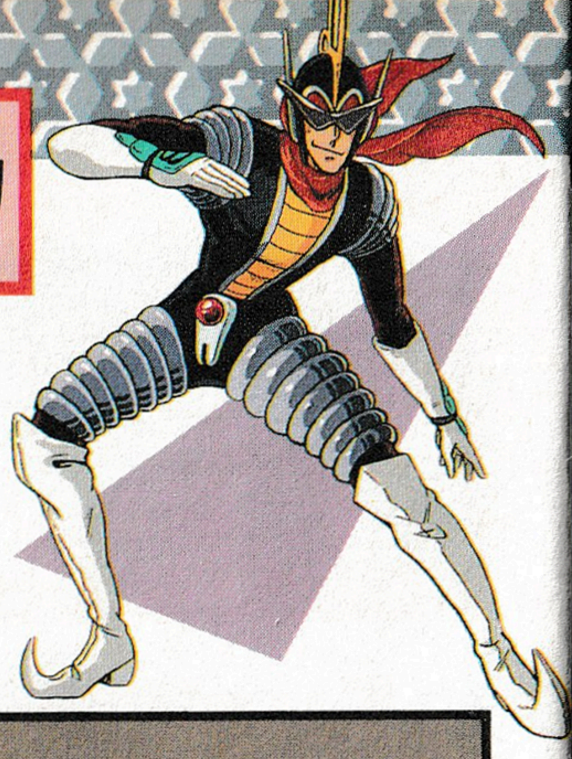
▶ウ号（固定キャラ）



LIFE	16
得　点	3000
福の数	なし

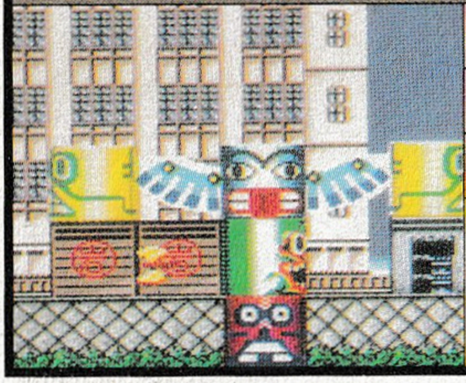
ステージ11、19、22に最初からいるのだ

ボスキャラリスト



各ステージのボスを倒せば次に進めるのだ。なお、ボスのなかには何度も出てくる奴がいるけど、あとの攻略ページでそのつど説明してあるぞ。

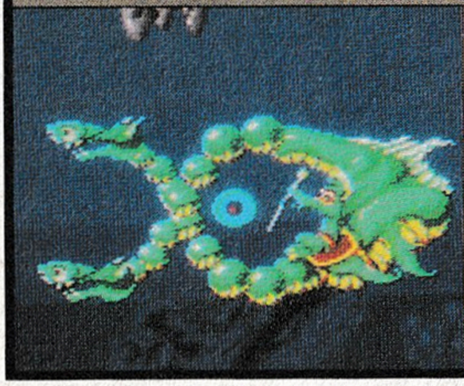
●ボスウンババ



LIFE	柱部1×2 上部8
福の数	5
得　点	800

このナゾのトーテムポールは、昔栄えたババンバ族のなれのはてらしい。柱の部分は斧を発射し、上部は上下に動いて柱を守るのだ

●グリーンツインスキュレーン



LIFE	16×2
福の数	なし
得　点	1000

古代恐竜の生き残りを、アトランチス人が飼いならしたんだそうな。胴体のアトランチス人と、ふたつの頭から弾を発射する

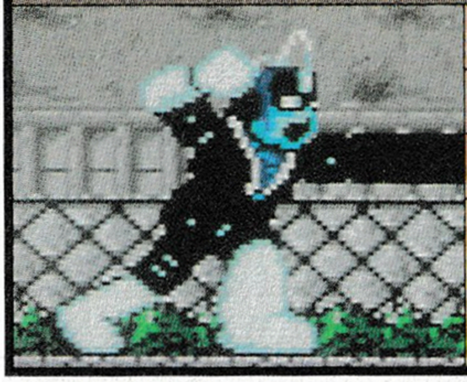
●ベンジャミン



LIFE	10
福の数	3
得　点	1000

甲賀流のヘビメタ忍者。体あたりと手裏剣と攻撃はふた通り。不思議な踊りにみとれていると、空から手裏剣を投げつけてくるぞ

●ブラックベラボー



LIFE	10
福の数	なし
得　点	1000

こいつの正体は、まるで不明なのだ。姿かたちから攻撃方法まで、なにからなにまでベラボーマンにそっくり。いったい何者？

●ゾルタン



LIFE	8
福の数	7
得　点	1000

爆田博士自慢のロボットだ。本気を出すと、盾をかまえて空を飛びまわって弾をうってくる。しかも、盾は攻撃がきかないのだ

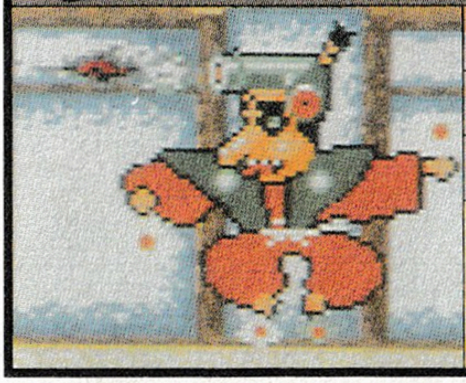
●アトランチス大王



LIFE	16×4
福の数	なし
得　点	1000

こいつは、地球のすべての海を支配しようとして爆田博士と手を結んだのだ。本体とまわりのアトランチス人から弾を発射する

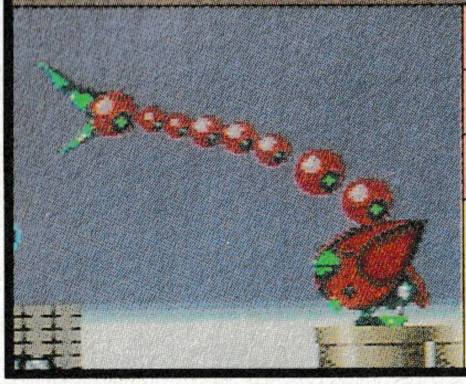
●ピストル大名



LIFE	11
福の数	5
得　点	1000

影で忍者軍団をあやつっている男。公家出身というウワサもある。頭のマゲはピストル、空から手足の扇子を投げて攻撃する

●トリガーG7



LIFE	頭部10　本体8
福の数	5
得　点	1000

鳥肉にされかかっていた鳥を爆田が助けてロボットに改造した？　頭から弾を吐き、頭がやられても今度は胴体が攻撃してくるのだ

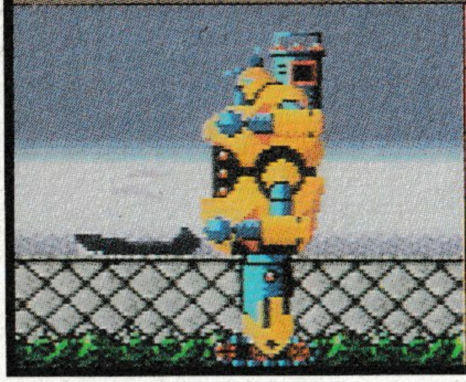
●わや姫



LIFE	24
福の数	5
得　点	1500

くノ一らしく、忍法火走と手裏剣の両方で攻撃してくるコワいおねえさま。ちなみにスリーサイズは上から88・54・87とのこと

●アタックボンバーV9



LIFE	16
福の数	5
得　点	1500

ホントのなまえは鉄人……いや、その話はやめよう。足についたキャタピラで移動し、上下２本の腕からロケットパンチを発射する

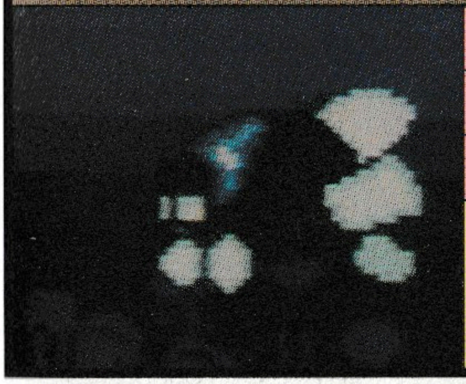
●響笑翔衝斉



LIFE	13
福の数	5
得　点	1500

飛騨の山奥にこもること３年、ついに必殺技風車ぐるまをあみだした男。画面を回転しながら高速で飛びまわる。かなり手強いぞ

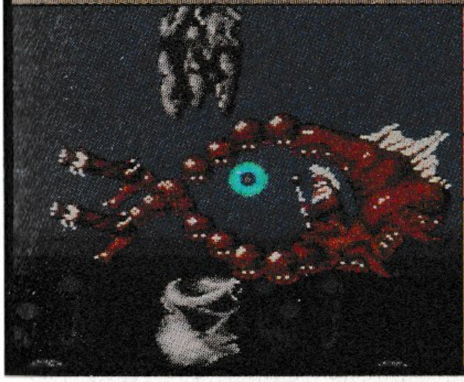
●ブラックシーベラボー



LIFE	48
福の数	なし
得　点	1500

こりゃどう見てもゴキブリかゲンゴロウなのである。ブラックベラボー同様、シーベラボーとまったくおなじ攻撃をしかけてくる

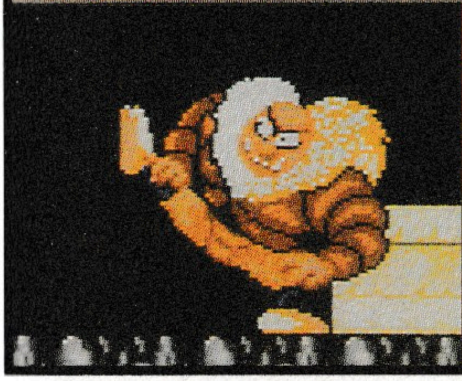
●レッドツインスキュレーン



LIFE	32×2
福の数	なし
得　点	2000

要するにグリーンツインスキュレーンの赤いやつ。攻撃のしかたもまるでいっしょ。とはいえ、ライフは倍になっている

●雷丸



LIFE	8
福の数	5
得　点	1000

おつむは弱いが、世界ではじめて横綱になったロボット……ほんまかいな。でも、こいつの四股とドトウのつっぱりは大迫力なのだ

●海底ウ号



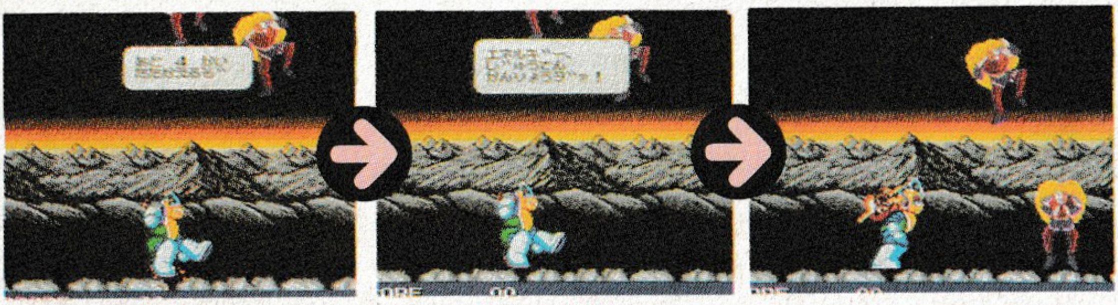
LIFE	12×4 本体32
福の数	なし
得　点	3000

体もつくるつもりが予算が底をつき、顔だけになってしまったという情ないロボット。アトランチス人と本体から弾をうって攻撃する

ベラボーマン㊙コマンド

その場コンティニュー

ゲームオーバーになったその場からプレイが再開できるコマンドがあるのだ！　これでステージの最初にもどらなくてもいいぞ！



↑やられた瞬間からRUNボタンをずっと押しとくと…　↑その場から再開！　でもやっぱり４回だけなのね　↑ま、いいか。よおし、まだまだ戦ってやるぜ！

無限コンティニュー

なんと４回までだったはずのコンティニューが何度でもできる！　これでもう１UPを取らなくても平気だぞ！　あたりまえだ！



↑まずはハイスコアをちょうど10000点にして、　↑タイトル画面で十字キー上右下左、Ⅱ、セレクト、　↑Ⅱ、セレクトを順番に押す。ボヨンと鳴ったら成功

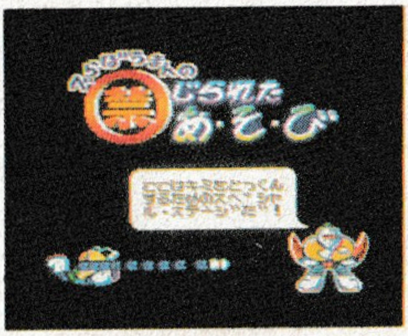
裏面にいける

ベラボーマンにも裏面があった！　その名も、「禁じられた遊び」！

→タイトル画面で、Ⅱセレクト Ⅱセレクトと、



どんな遊びかは自分で確かめてね。



←何度も押してると……いきなり画面が変わる！

全22STAGE（ステージ）

完全攻略法（かんぜんこうりゃくほう）

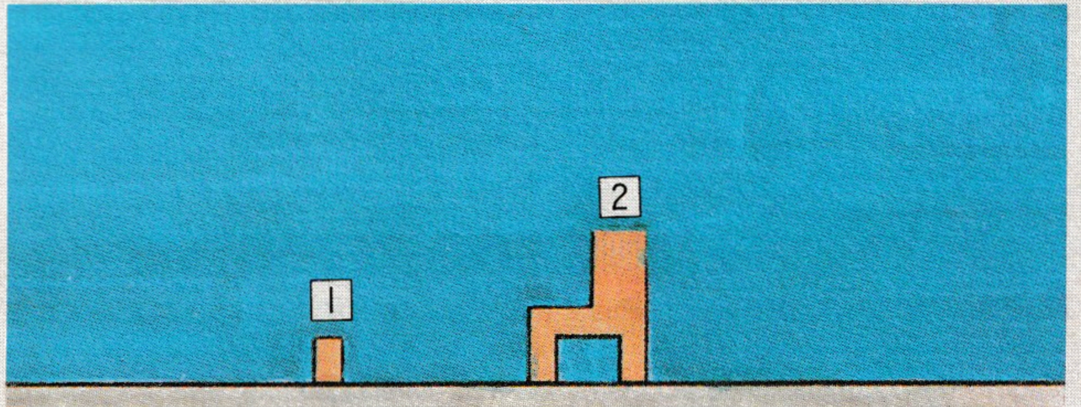
22のステージをマップつきでポイントごとに大攻略！　敵キャラ・ボスとの戦い（たたか）かた、アイテムの位置（いち）を確認（かくにん）しながらエンディングをめざせ！



ステージ1　ベラボーマン旅立ちの巻



短いし、ボスもいない。いってみれば練習用のステージなのだ。ここで基本操作を覚えよう



CHECK 1

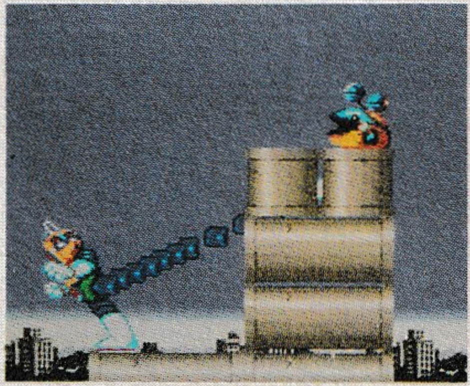
バケツ、戦車をやっつけたあと、最初の障害物である土管のなかにはドカンガーがいる。ここはあせらず、顔を出したドカンガーをベラボーキックで攻撃しよう。ドカンガーのミサイルは頭の上を飛んでいくので気にしなくてもいいだろう。



←こいつを倒せば、福引補助券が手にはいるぞ

CHECK 2

ここにもドカンガーが1匹。ジャンピングキックで一気にやっつけるのも手だけどミサイルがコワい。下の位置からベラボーキックで倒すほうがなにかと安全。



←倒したあとで、大ジャンプで土管を飛び越せばいい

敵(てき)キャラ別攻略法(べつこうりゃくほう)

練習用(れんしゅうよう)のステージらしく、出(で)てくる敵(てき)は3種類(しゅるい)だけ。動(うご)きも遅(おそ)いので操作(そうさ)を覚(おぼ)えるにはもってこい。とはいえ油断(ゆだん)は禁物(きんもつ)。パンチ、ヘッドバット、キックを駆使(くし)して、確実(かくじつ)に倒(たお)していこう。

▼戦車(せんしゃ)

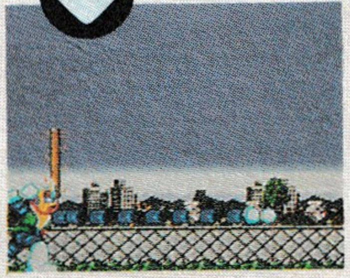


←戦車(せんしゃ)といっても攻撃(こうげき)はしてこない。地上(ちじょう)の敵(てき)にはベラボーヘッドバット

▼バケツ

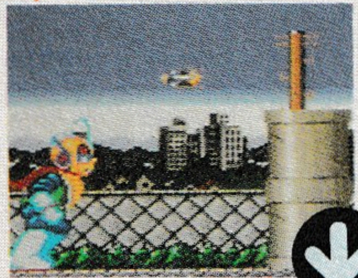


←空飛(そらと)ぶバケツ。円盤(えんばん)ならわかるけど、どうしてバケツが空(そら)を飛(と)ぶんだ?



➡とか言(い)ってる場合(ばあい)じゃない。正面(しょうめん)にいる敵(てき)にはベラボーパンチ。これが基本(きほん)。おちついてひとつずつ倒(たお)していこう。

▼ドカンガー

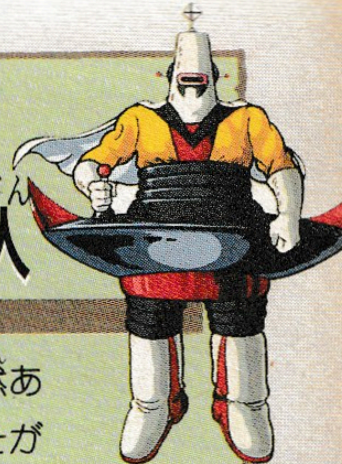


←土管(どかん)のなかから顔(かお)を出(だ)してはミサイルを打(う)ってくる。かわいい顔(かお)しておっかない奴(やつ)だ

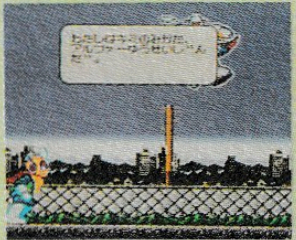


この面(めん)ではミサイルに気(き)をつけなくてもキックで倒(たお)せるが、あとの面(めん)ではよける必要(ひつよう)があるぞ

変(へん)な円盤野郎(えんばんやろう) アルファー遊星人(ゆうせいじん)



ステージの最初(さいしょ)で突然(とつぜん)あらわれる怪人物(かいじんぶつ)。彼(かれ)こそが中村等(なかむらひとし)(29歳(さい)・妻(つま)1人子(こ)ども2人)をベラボーマンにしたアルファー遊星人(ゆうせいじん)なのだ。ベラボーマンを励(はげ)ましてはどこかへ飛(と)び去(さ)ってしまう勝手(かって)な奴(やつ)だ。



↓「やっつけるのだ」ってあんた、そんなこと一方的(いっぽうてき)に言われてもなあ……

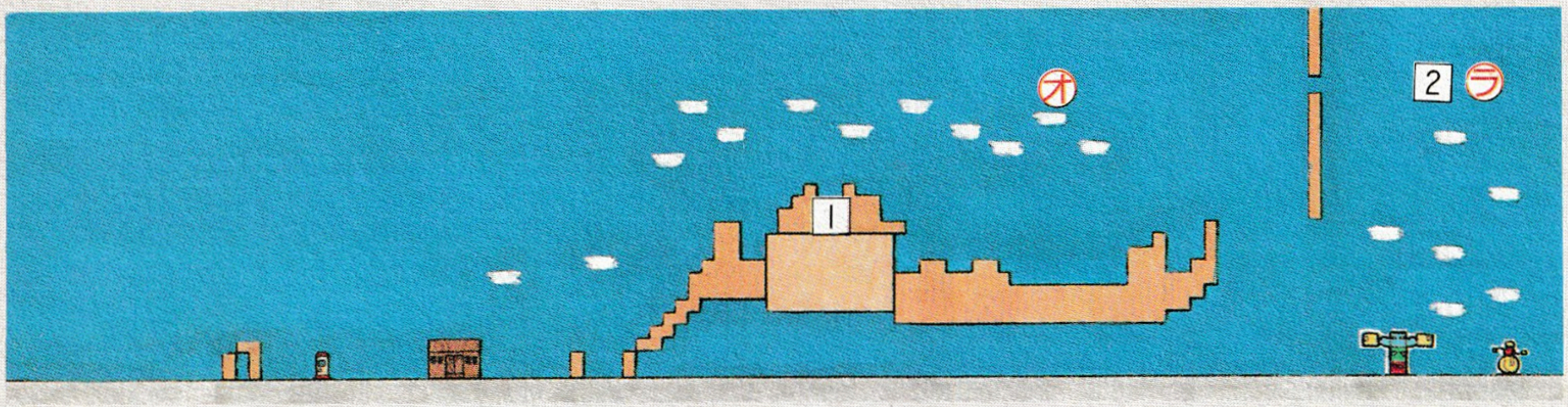


↑こっちはそのつもりがなくても、向(む)こうは友(とも)だちのつもりなので ある。困(こま)った奴(やつ)……

ステージ2 爆田博士・世界征服の野望の巻



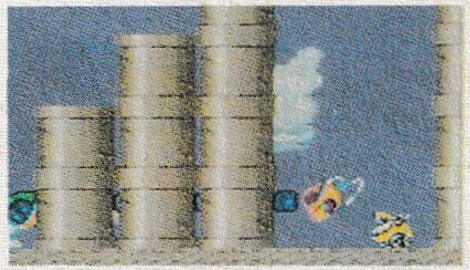
ステージ1が練習用ならこっちは応用編。このステージからいよいよボスも登場するぞ



MAP内の記号
- オ おにぎり
- ラ ラーメン

CHECK 1

この場所にいるビートルⅢ世は、ドカンガーを2匹とも倒してから、写真の位置からヘッドバットで倒そう。こうすれば安全に「福」をかせげるのだ。



↑ビートルⅢ世が手前の土管に近づいたところで、ヘッドバットだ

CHECK 2

ボスウンババを倒したからといってすぐにクリアしちゃダメ。その場所からベラボージャンプで雲をのぼっていくと……ほーら、ラーメンがあった！　取りそこなうと消えちゃうぞ。

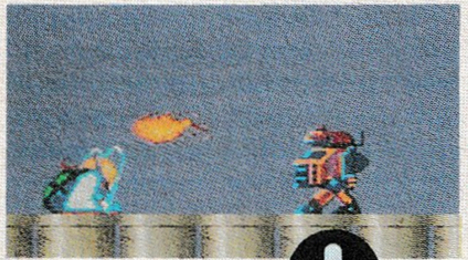


↑このラーメンで、ボス戦でのダメージも回復！

敵キャラ別攻略法

新しく3体のロボット軍団が出現するけど、楽に倒せるように配置されているから問題はない。マイトガイとバーニンガーは、ステージが進むほどにやっかいになるから、攻略法をしっかり覚えよう。

▼バーニンガー



←一定のタイミングで炎を発射してくるので、しゃがむなどでよける



→ライフは2。どんな攻撃法でもいいから、2発おみまいしてやれ

▼マイトガイ



←上下に移動しながらミサイルを連射してくる。ミサイルの切れ目を狙って攻撃しよう

▼ビートルIII世

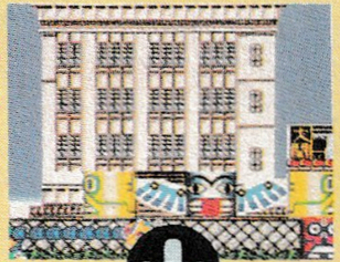


←福を持ってるカモ。戦車と同じように倒せ

ステージ2のボス
ボスウンババ



緑色の顔が吐きだす弾にさえ気をつけていれば、ヘッドバットを連発しているだけで倒せる。ただし、ドラムカンのような赤と緑の顔は、攻撃するとはねかえってくるのでジャンプでよけよう。緑の顔ははやめに倒しておこう。



→赤や緑の顔は攻撃するとすっ飛ぶ

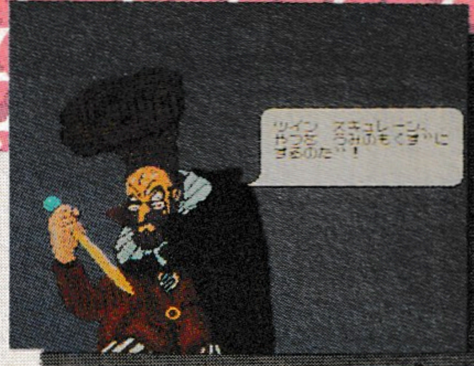


→そしてはねかえってくる! よけろ!!

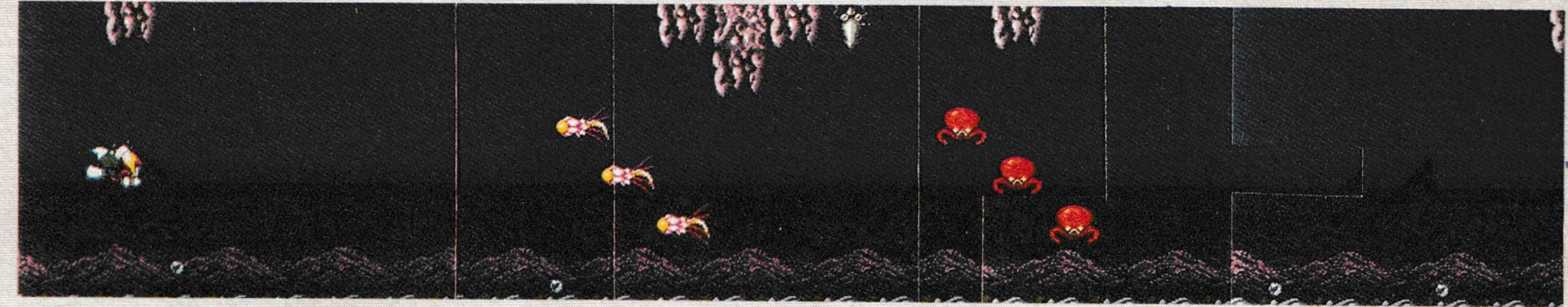


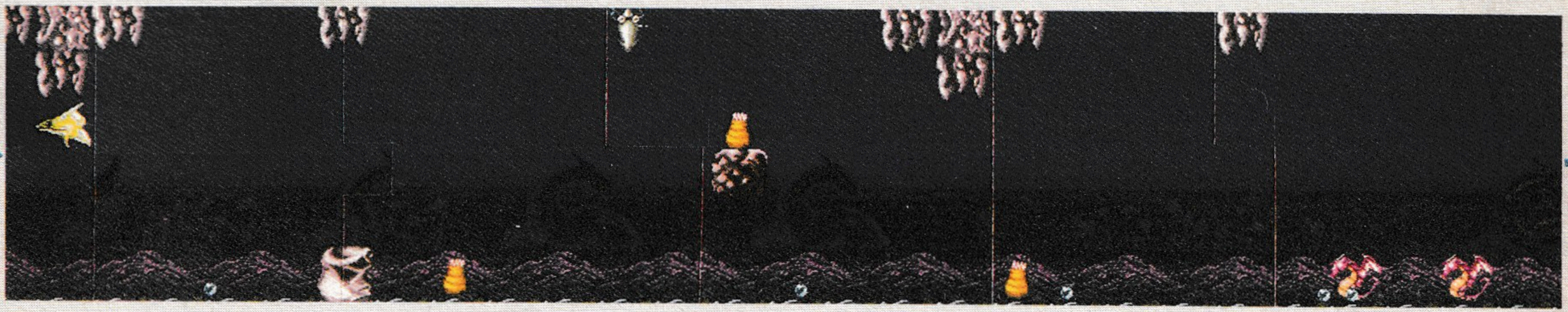
↑赤と緑を始末してしまえば、あとは楽勝だぞ

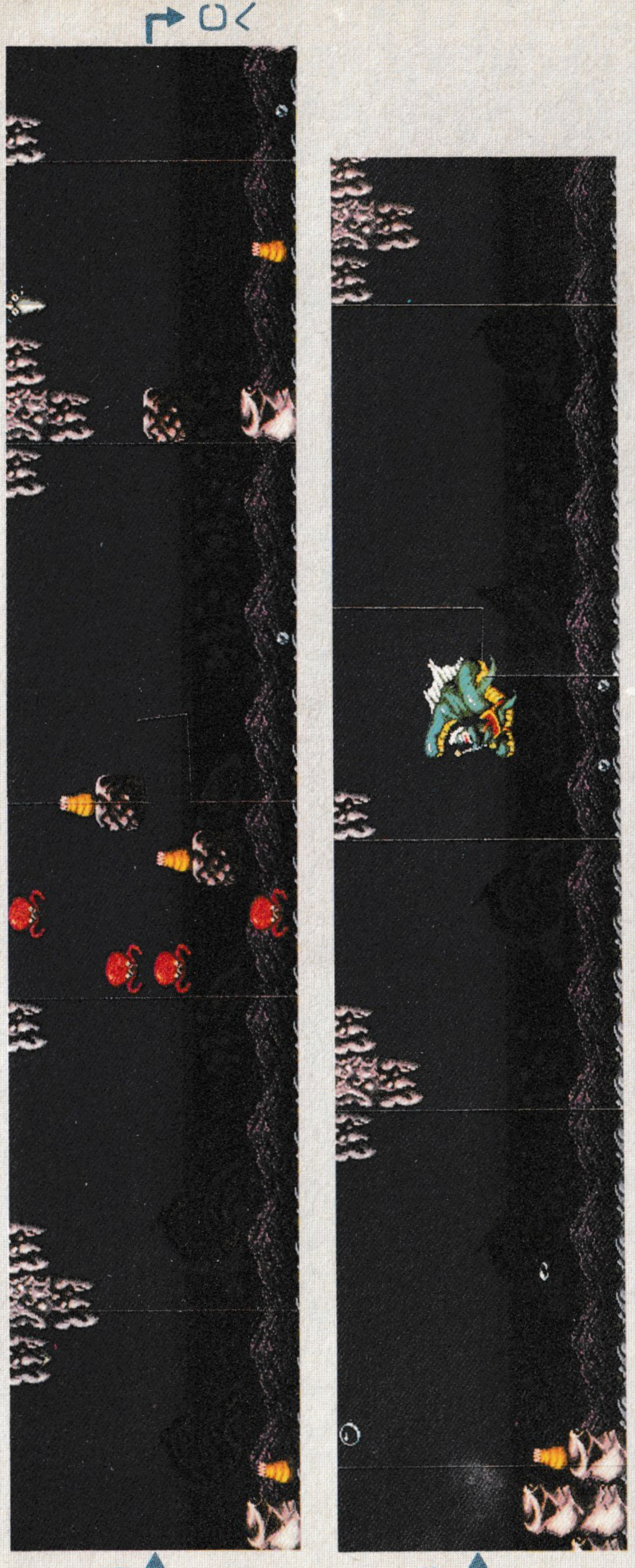
ステージ3 シーベラボー海(うみ)を行(い)くの巻(まき)



海底(かいてい)ステージの初登場(はつとうじょう)。シーベラボーの操作(そうさ)に慣(な)れてしまえば簡単(かんたん)なステージといえるだろう





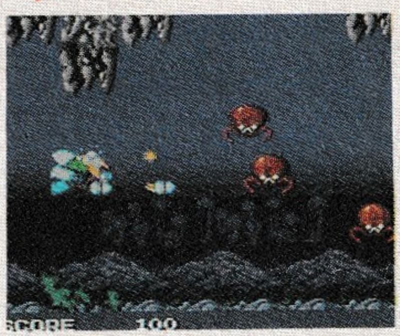


ステージ3

敵キャラ別攻略法

海底面の敵は地上の奴らとはひと味ちがう。たとえザコといえども、独特の戦法をもっているからだ。攻略するためには、まずシーベラボーの性能をしっかり頭にたたきこんで、それほど弾を連射できないことを覚えておこう。マイマイ男の集団は無理に倒そうとせず、2～3匹倒したら逃げるとか、状況を見ることも大事。

▼コタンカス



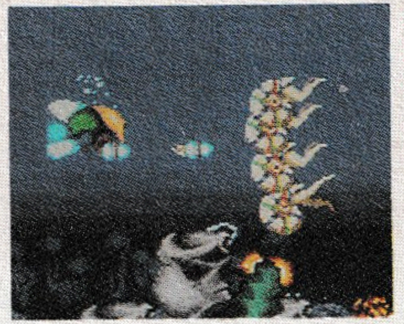
←弾をうってくるので、その前にやっつけよう

▼ヘビクラゲA

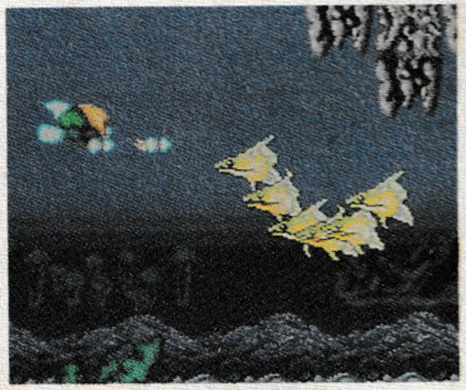


←画面の右端から、ゆっくり近づいてくるだけ。おちついて1匹ずつ確実に倒そう。直進するしか能のない単純な奴だ

▼マイマイ男A



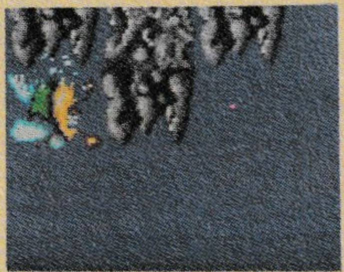
←弾も吐かず近づいてくるだけ。ひきつけて倒せ



→顔ばっかりが並んだ不気味なウツボ。蛇行しながら迫ってくるが、先頭の1匹を倒せば、全滅してしまう

▲顔ウツボ

気をつけよう！



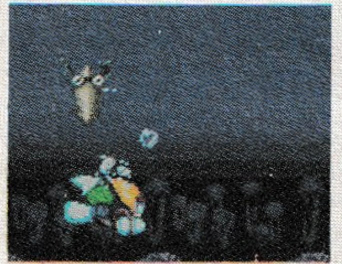
障害物と画面の左端にはさまれると、つぶされてダメージをうけてしまう。要注意！

▼イソギン



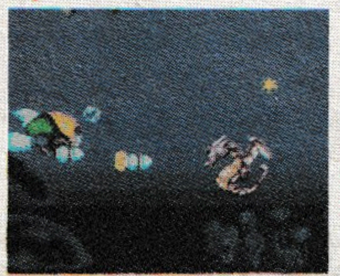
←マップ上に固定されている砲台。弾を吐くので絶対に倒してしまおう

▼イカタル



←画面の上からベラボーを狙って急降下してくる。出現場所を覚えよう

▼ワイバーンA



←上下に動きながら進路をふさぐ。速い動きに気をつけて狙い撃とう

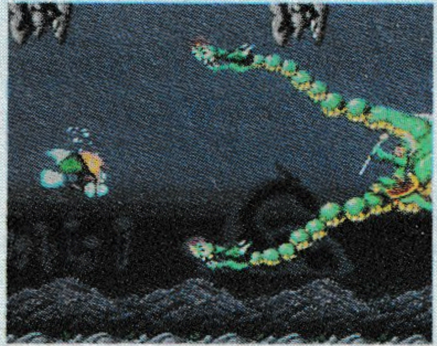
ステージ3のボス

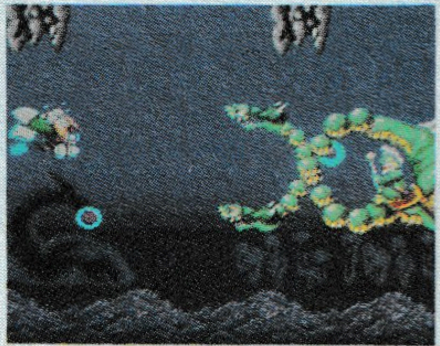
グリーンツインスキュレーン



首を上下にふりながら弾をはきだしてくるが、ハッキリいって弱いボスキャラだ。弱点は2本の首の先端にある頭。敵弾をよけることに専念して、スキをみて頭を攻撃しよう。中央のアトランチス人はただの飾り。

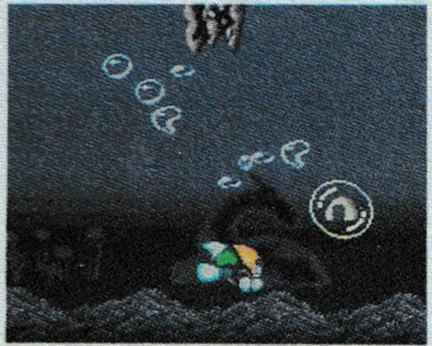
↓首がいっぱいに開いたときに、同時に弾を発射してくる。うまくひきつけて、かわそう





↑交差したときが狙い目。ここで集中攻撃をかけて、1本だけでも首をつぶしたい

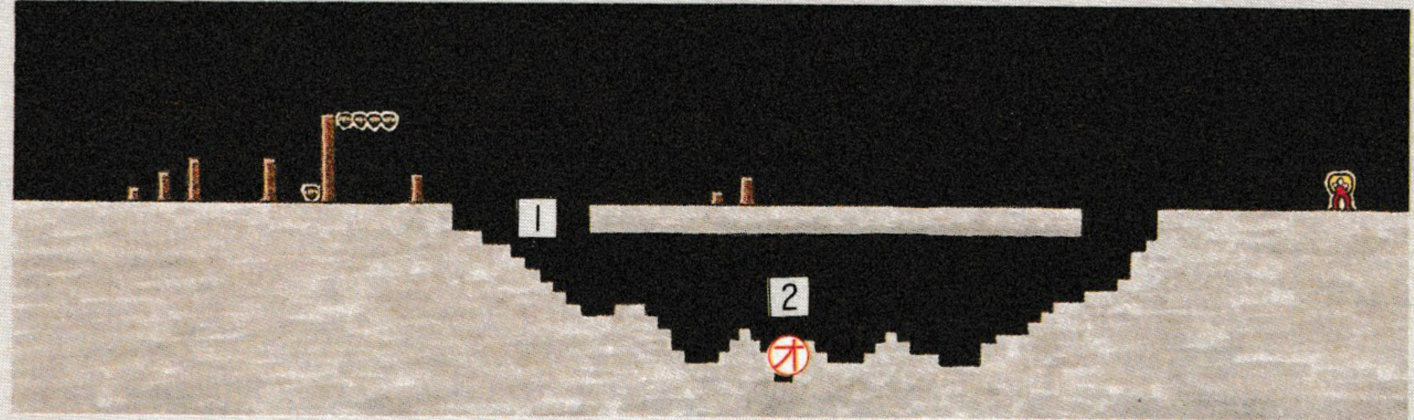
↓2本の首を倒せば自爆してしまう。そのあとには、おにぎりが出るからありがたく頂こう



ステージ4 忍蛇軍団出現の巻

上と下に分かれる分岐点では上に行くのがオススメ。ボスと戦うときにはテクニックが必要だ





MAP内の記号

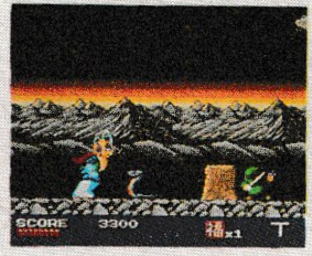
㋔おにぎり

CHECK 1

分岐点でどっちを通るのかは個人の好みなんだけど、下はおにぎりがあるだけのルートで、入り組んだ地形なので戦いづらい。てなわけで、敵も多いけど福引補助券も多い上のルートをしつこくオススメする。



↑下ルートは敵は少ないけど入り組んでいる



↑上ルートは忍蛇とカラクリ君。福が出る！

CHECK 2

おにぎりのまわりには敵が多いので、すばやく倒してから取ろう。グズグズしてると消えちゃうぞ。

→カラクリ君と忍蛇をすばやく倒し、おにぎりを獲得するのだ！



敵キャラ別攻略法

このあたりから、敵キャラは役者揃いになってくる。ここで注意したいのは持弾爆烈之進と忍蛇。どちらも素早く近づいてくるので、時には逃げてしまうのも手だぞ。

▼持弾爆烈之進



←笑いをとりながらジワジワと近づいてくる。遠くにいるうちに倒してしまえ



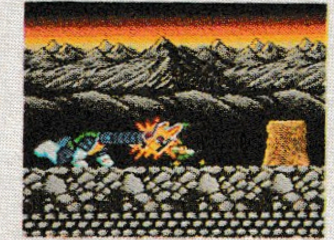
←無視してると……ほーら自爆した。飛びかかってきたらすぐに逃げなきゃダメ

▼忍蛇

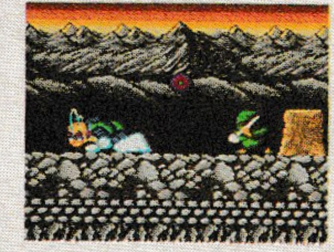


←高速で近づいてくる。よく狙って確実にしとめたい

▼カラクリ君



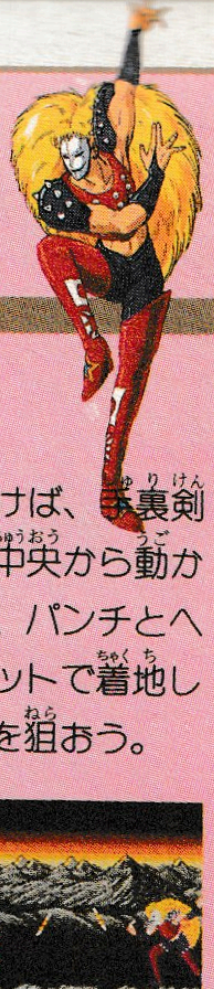
←ライフが2あるので、1発では倒せない。うぬ!



←一定の間隔で爆弾を投げつけてくる。速攻で倒そう

ステージ4のボス

ベンジャミン



姿をあらわす前から手裏剣を投げるから、左で待って右へ移動。つねにある程度の間合をとっておけば、手裏剣をかわしやすい。なるべく画面の中央から動かないで、パンチとヘッドバットで着地した瞬間を狙おう。



→これが不思議な踊りらしい。ヘンだぞ



→空中を移動しながら手裏剣を投げる

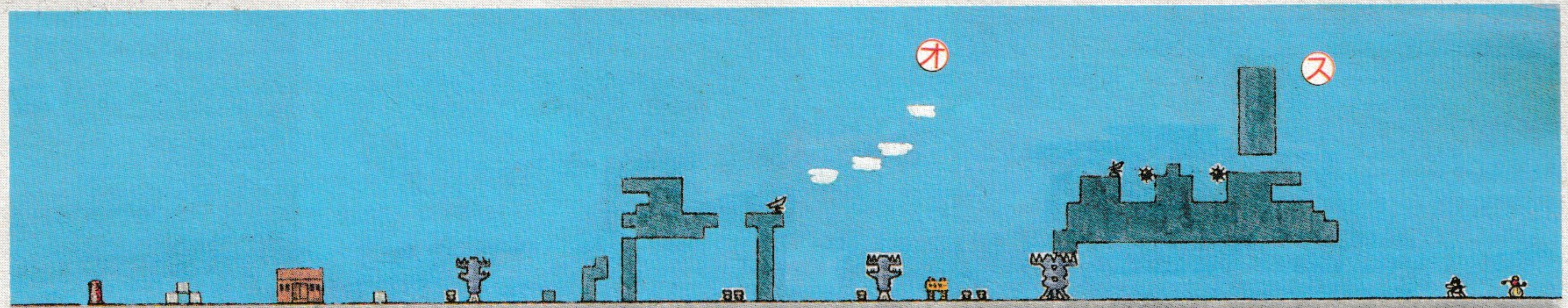


↑手裏剣をよけることに専念し、スキを見て攻撃

ステージ5 本気になった爆田博士の巻



とうとう爆田博士も本気をだしてきた。そして戦火のなかに忽然とあらわれたあいつは何者!?

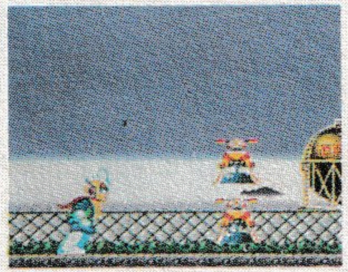


MAP内の記号
オ おにぎり
ス スカ

敵キャラ別攻略法

いよいよロボット軍団も精鋭部隊のお出まし。なかでもマグネイザーはこのステージ攻略のポイントとなる敵キャラ。モケラ、スタンパーもクセ者だ。

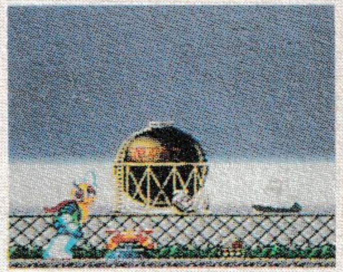
▼スタンパー



←げげっ！ 2匹そろって出てきた！

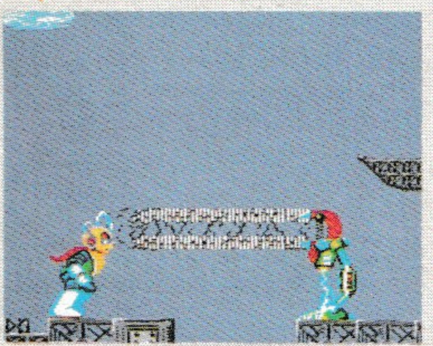


←あわてずよく狙って1匹ずつ倒そう

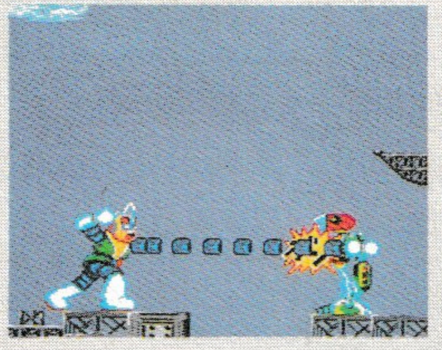


←着地した瞬間に、ヘッドバットで倒せ

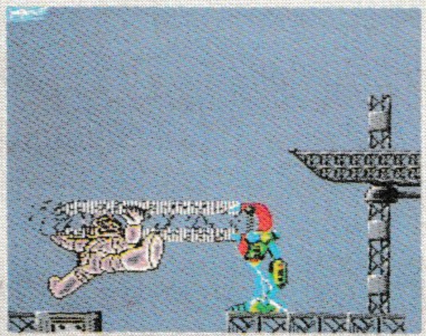
▼マグネイザー



←ビームは届かないところか、しゃがんでよける

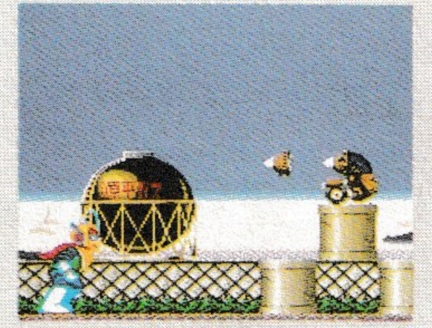


→ビームがとぎれたら、すかさず頭部を攻撃だ!!

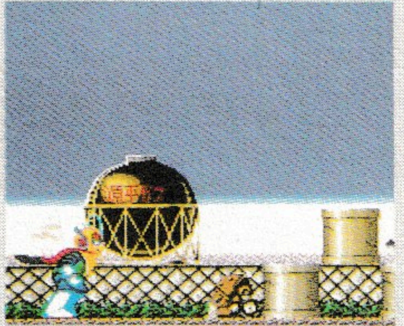


←うっかりビームに当たると……こりゃオモロイ

▼モケラ



←鼻先をミサイルのようにぶっ飛ばしてくる。これは破壊可能なのだ



→こんな動きをしたらミサイルの合図。でもなんかカワイイぞ

▼爆弾野郎



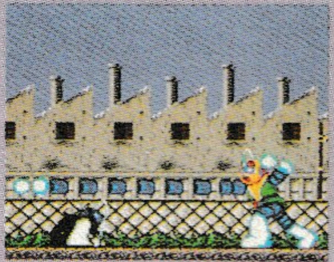
←ひたむきに走ってきて、ベラボーに当たると爆発する。ヘッドバットで倒そう

ステージ5のボス

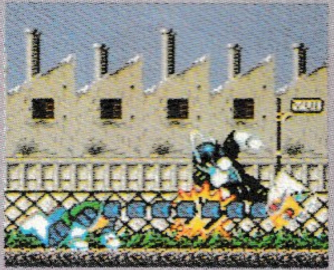
ブラックベラボー



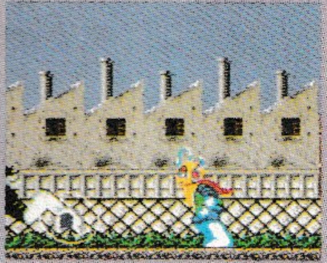
プレイヤーの操作に応じて動くので、フェイントをかければ楽に倒せる。ヘッドバットを大ジャンプでよけることが多いので、近距離ヘッドでフェイントをかけて、ジャンプしたら着地点を狙おう。とにかくヘッドだ!!



→こっちのアクションを読んで動くのだ



→有効な攻撃法はひたすらヘッドバット

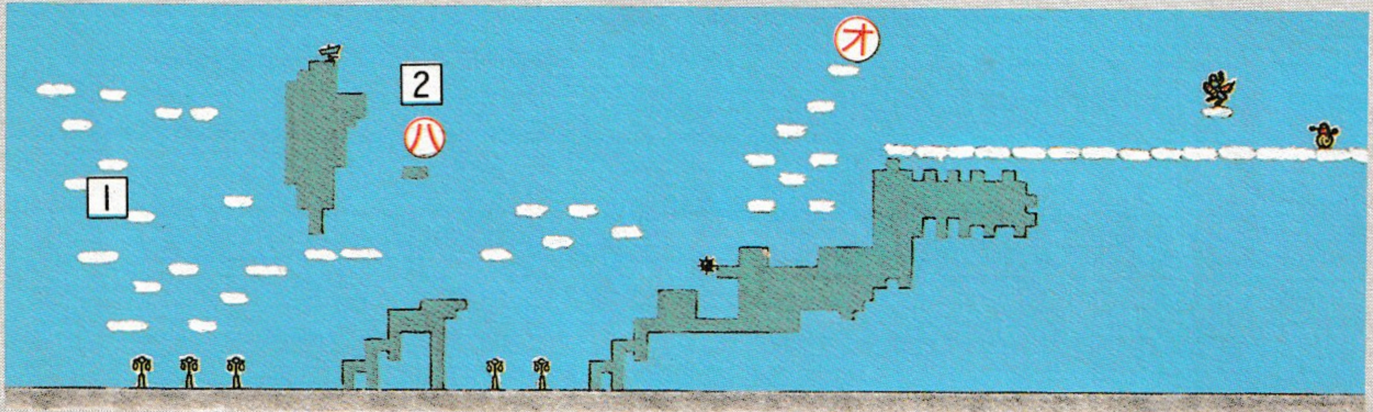


↑勝つと、なぜかおにぎりをくれる。親切な人ね

ステージ6 死守！新田駅の巻

本社ビルがそびえる新田の地にも、爆田博士の手がのびる！　ロボット軍団との激戦だ！





MAP内の記号

ハ 波動弾

オ おにぎり

CHECK 1

雲の上はバーニンガーの巣窟と化している。安全なルートを行けばいいんだけど、福をかせぎたい場合は多少の危険をおかしてでも倒そう。配置をよく覚えて、挑戦あるのみだ。

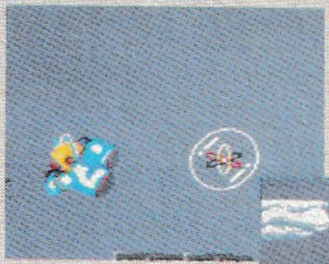


↑右を向くと……目の前にバーニンガーがいる

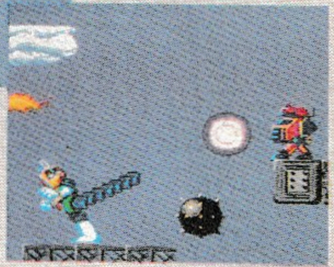


↓左にもバーニンガーが。こうなりゃ全部倒せ!!

CHECK 2



←波動弾を取るためには、この足場までジャンプだ



→遠くまで飛ぶし威力は絶大!!　頼りになる武器だ

敵キャラ別攻略法

このステージは、バーニンガーとビートルⅢ世・バケツでほぼ占められているが、ところどころにいるバブルボーイも大きなポイント。1発なぐっても、風船がわれて落下するだけで、ほっとくとブカブカ風船をふくらませて復活してしまうというとんでもない奴なのだ。無視して通りすぎようとしても、いい気になって爆弾の雨をバラまいてくる。こいつばっかりは、確実に息の根を止めるしかない。福も出すしね。

▼バブルボーイ



➡まずは、キックなどでなるべく高い位置にいるときに狙う

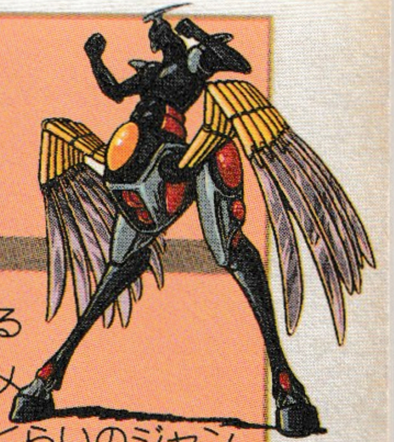


➡風船がわれたら、すかさずパンチやヘッドバットでとどめをさすのだ!



⬅下まで落ちると風船をふくらませて復活する。そりゃないぜセニョール

ステージ6のボス
ゾルタン



攻撃がきかない盾を持っているため、盾を引いたときにしかダメージを与えられない。ただ、中くらいのジャンプで弾をよけていると、ベラボーが着地したときに盾を引くパターンになる。そこを狙って攻撃しよう。



➡なんだそりゃあ。えらそーだなコイツ



➡盾をかまえてるときは攻撃してもムダ



⬆パターンになれば、このタイミングで攻撃可能

ステージ7 アトランチス人の襲来の巻



海底の支配者、アトランチス大王あらわる！がんばれシーベラボー！　マップも長いぞ!!





C



B



C

ステージ7

敵キャラ別攻略法

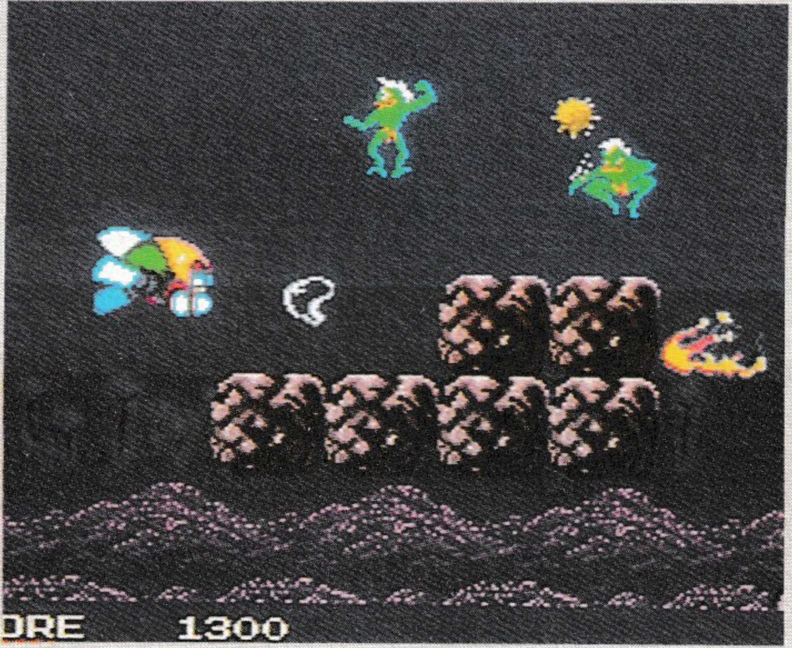
このステージには、海底軍団の約半数が出現する。敵のバリエーションも増えている。弾を出す敵、出さない敵を見きわめ、なるべくなら弾を出すものから先に倒していくようにしたほうがいい。ステージの途中でライフを回復できないので、よけいなダメージは極力おさえる必要があるのだ。

▼ヘビクラゲB



←こっちのヘビクラゲは上下に動きながらウニ弾を吐いてくる。Aは無視してもかまわないが、Bは確実に倒していこう

▼アトランチス人B



↑岩かげからウニ弾を吐いてくるのがアトランチス人Bだ。アトランチス大王のまわりにいるのもこのタイプだぞ

▼アトランチス人A

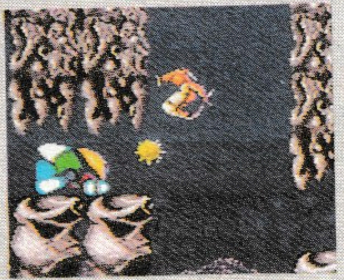


↑ヤリを持ってシーベラボーにゆっくり向かってくるのがA

↓でも弾を吐かないのでこいつはほっといてもかまわない



▼ワイバーンB



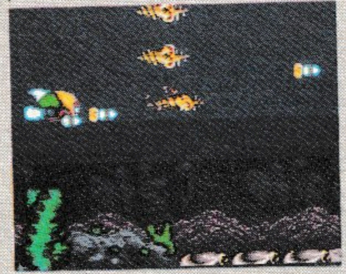
←上下に動きながら弾を吐いて進路をふさぐ。よく見て早めに倒そう

▼エネイータ



←わりとカタい。無理して倒そうとするとくっつかれてひどい目にあう

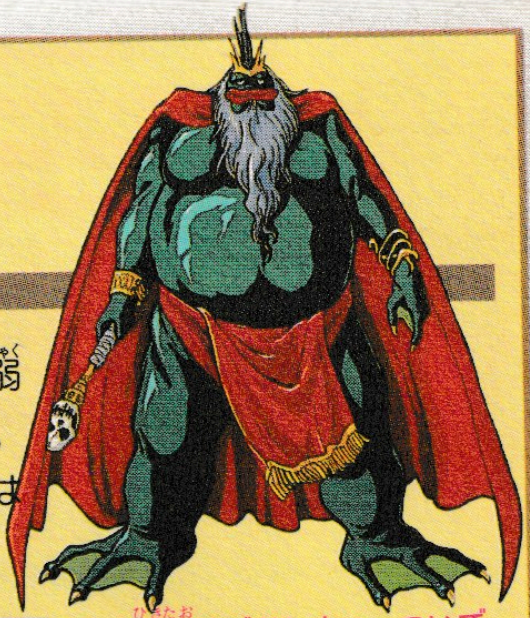
▼オモシー



←無敵。ミサイルをうってうしろに下がったスキにやりすごそう

ステージ7のボス

アトランチス大王



こいつのまわりにいる4匹のアトランチス人Bが弱点。大王本体にミサイルをうちこんでも意味がない。なお、ウニ弾はミサイルで消せるが、大王のうつ弾は消せないので、よけながら戦おう。

↓まわりのアトランチス人Bにしか攻撃はきかない。ひたすら弾をよけてミサイルを発射！



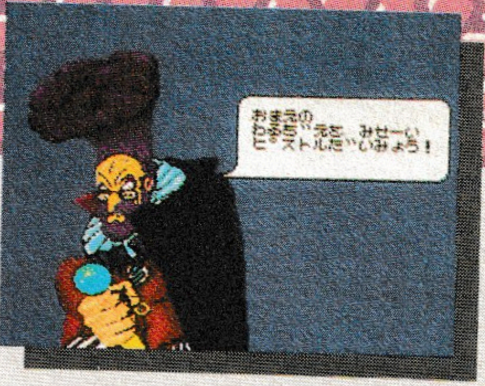


↑ここまでくればあとひと息。弾数も減ってくるのでラク。ボムとショットを使いわけろ！

↓4匹倒せばおしまい。ついでにラーメンをおとしていくのがウレシイ。もらっておこう



ステージ8 忍者屋敷へ潜入の巻

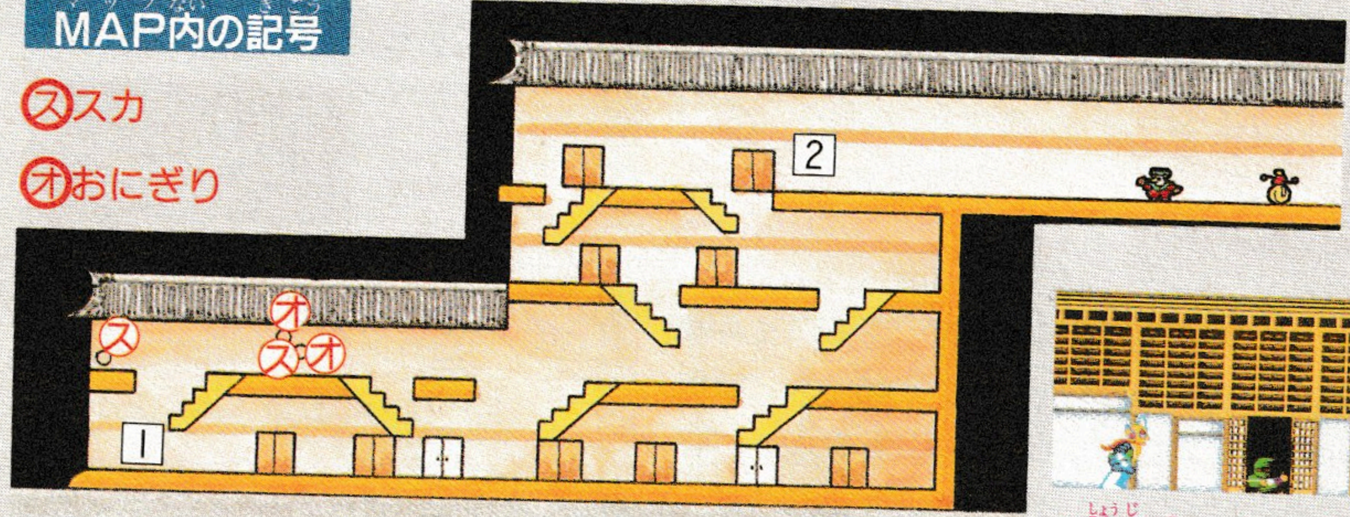


忍者軍団の巣窟に単身のりこむベラボーマン！最上階でまちうけるピストル大名を倒せるか!?

MAP内の記号

ス スカ

オ おにぎり



↑障子があくとカラクリ君が襲ってくる



←フスマがあくと今度は虚無僧君が出てくる

CHECK 1

1階の通路は障子やフスマだらけ。近づくとここからカラクリ君や虚無僧君があらわれるのだ。一気にいかないで、ひとりずつかたずけていくようにしよう。

CHECK 2

ここの天井には唐傘爆弾が、床には竹ヤリのワナが待っている。唐傘爆弾は復活するのでジャンプは危険。竹ヤリに気をつけて歩いて渡ろう。



←ジャンプして竹ヤリをかわしていると上から唐傘爆弾がふってくる

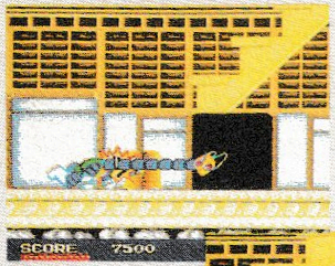


→ここは竹ヤリの出る場所に気をつけながら歩いて渡ったほうがいい

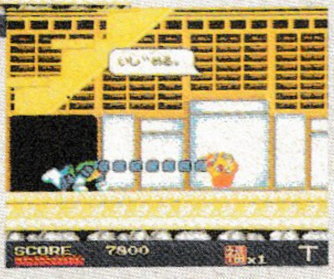
敵キャラ別攻略法

虚無僧君、勧進鳥はそれぞれ福引補助券を2枚ずつおとすぞ。やっかいなのは唐傘爆弾。画面内にあらわれると下を通るときに降ってくる。あとから復活することもあるので注意しよう。

▼虚無僧君



←炸裂弾を投げてくる前にヘッドバットを2発たたきこめ！



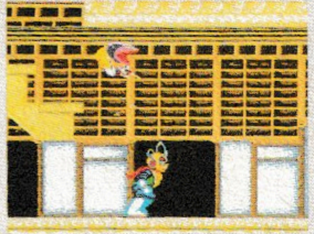
→泣きながら逃げる虚無僧君にもう1回攻撃すると……？

▼唐傘爆弾



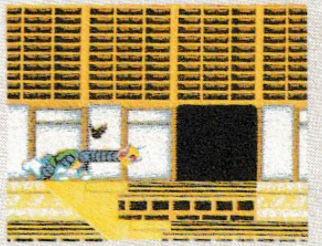
←ジャンピング攻撃で消すか落ちるのを待って通ろう

▼勧進鳥



←手裏剣をよけながらジャンピング攻撃で倒せ！

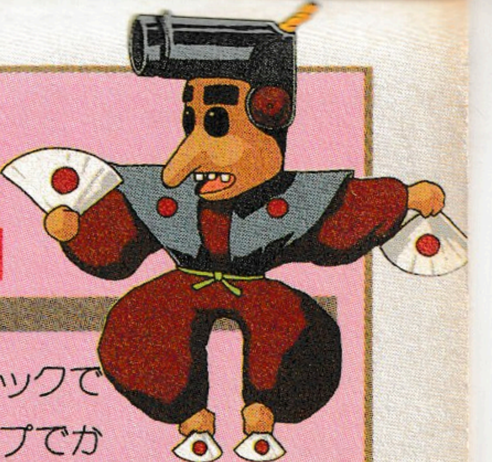
▼コウモリ



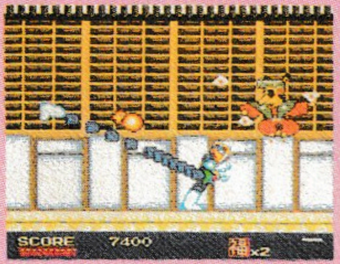
←こいつはへろへろ飛んでるので狙いにくいのだ

ステージ8のボス

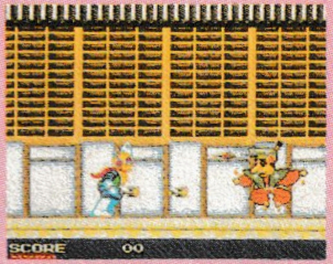
ピストル大名



こいつの弾と扇子はパンチやキックで消せる。うちもらした弾はジャンプでかわしながら攻撃しよう。あとこいつの土下座には注意！降参したとみせかけてピストルをうってくるのだ。



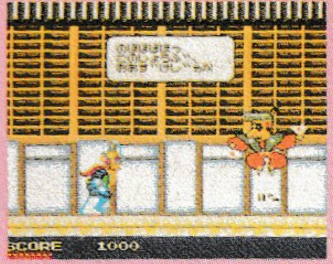
←扇子をキックで消してから移動だ



←弾を消しながら、ヘッドバット！



←降参したと思ったら……ゆ、許さん！

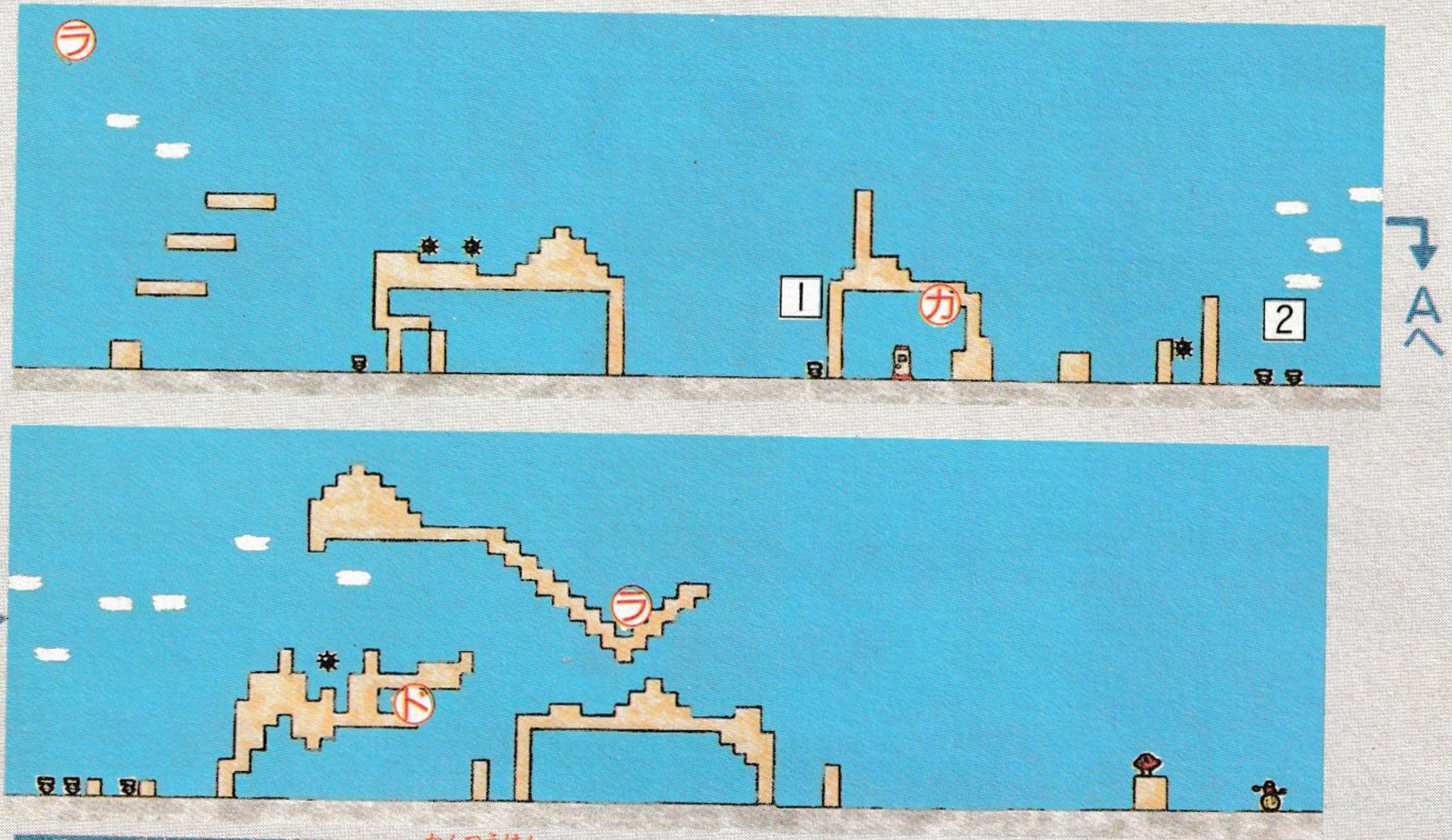


←結局逃げる。なんつーひきょうな奴だ

ステージ9 万博会場(?)危機!!の巻

ここのどこが万博会場なのか？　そんなことはさておき、プラズマーとG7に気をつけろ！





MAP内の記号　カ貫通拳　ドドリンク　ララーメン

CHECK 1

ここの土管をこわして中に入っていくと貫通拳が。プラズマー対策に取るべし。



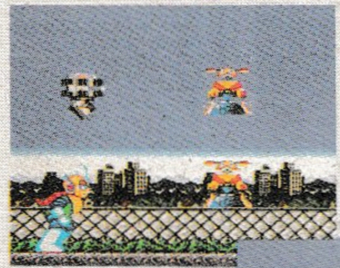
←モケラを倒してからだと安全



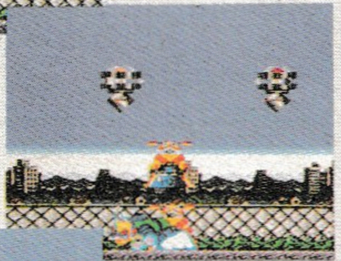
→なかに入ると貫通拳が！

CHECK 2

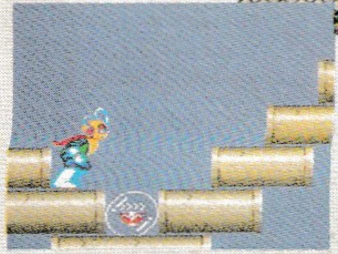
このメカナメイシの先はスタンパーや爆弾野郎、鉄球などが待っている。ここから上にジャンプして、空中の障害物を通っていくほうがいい。ラーメンもあるし。



←ここのメカナメイシを使ってベラボージャンプで上の雲へ



→そのまま進むとスタンパーが出てきちゃう

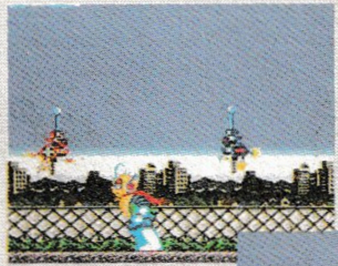


←上にはドカンガーやマイトガイがいるけど、ラーメンがある

敵キャラ別攻略法

あらわれたら即やっつけよう。さもないと電撃のえじきになる。

▼プラズマー



←まわりをぐるぐる回転してるうちに倒しておかないと……

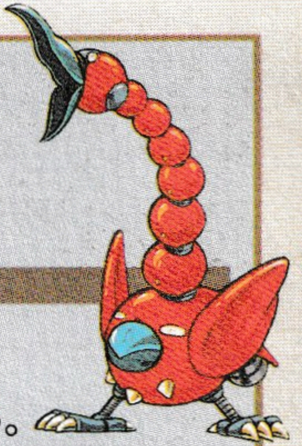


→どひー！こりゃたまらん！てことになる

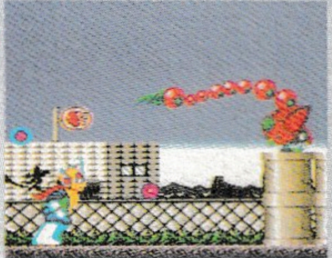


←片方を倒せばもう片方も消えるのだ。青のほうがカタいぞ

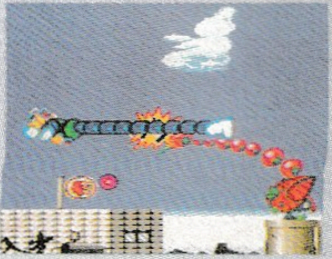
ステージ9のボス
トリガーG7



アルファー遊星人の言うとおり弾をよけながらG7の頭を狙おう。でも首をこわしてからが本番なのだ。胴体だけがピョンピョン飛びながら襲ってくる。攻撃してはジャンプ、というヒット＆アウェイで戦おう。



→頭から弾を発射するぞ。よけろ！



→ジャンピング攻撃とキックで狙え！

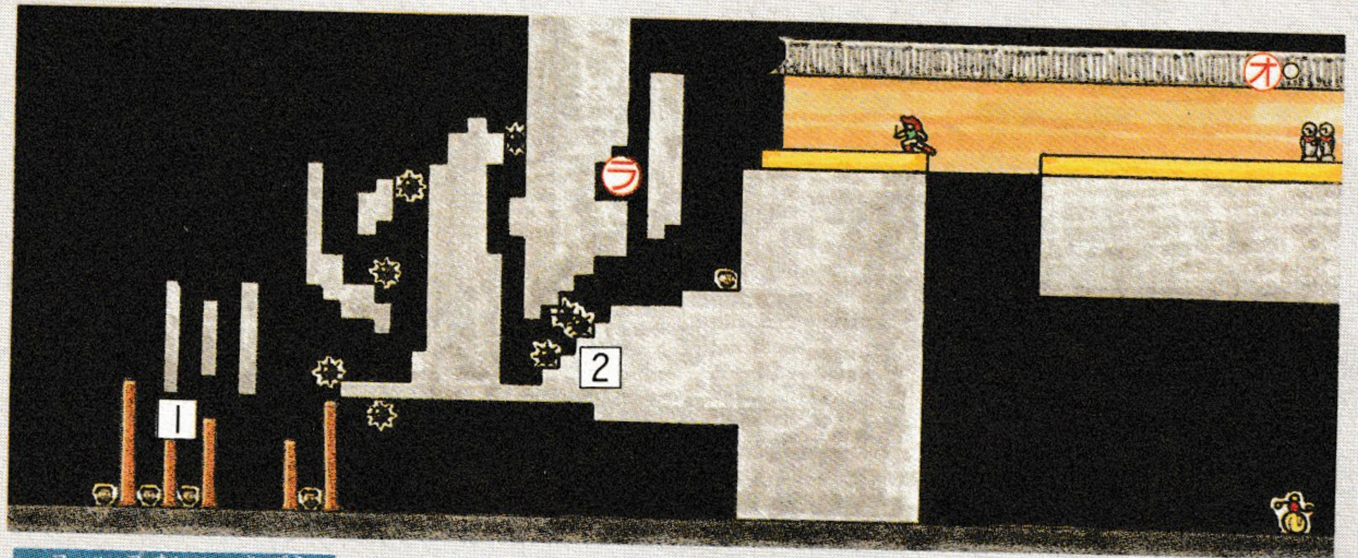


↑動きをよく見て、ヒット＆アウェイで攻撃！

ステージ10 女ボスのお色気に苦戦の巻



プロポーションばつぐんのわや姫相手に攻撃の手もにぶる？ 世界の平和はどうなった!?

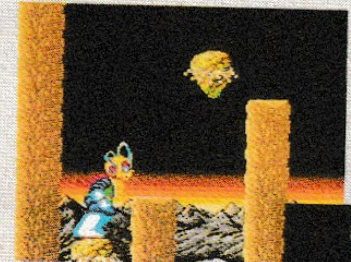


MAP内の記号

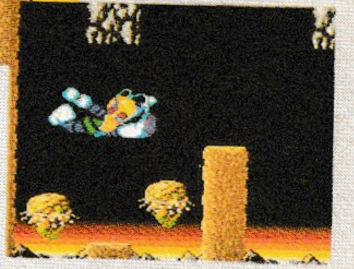
ラ ラーメン
オ おにぎり

CHECK 1

ここでは源平討魔伝でおなじみの要石が登場。テンポよくジャンプして進もう。源平と同様、上に乗れるけどふれるとダメージをうけるぞ。



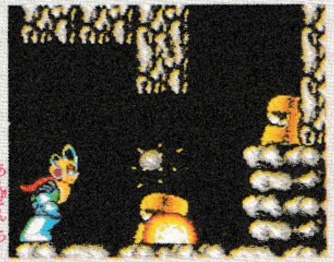
←要石の通りみちにさえ落ちなければ、ここはそんなに大変じゃない

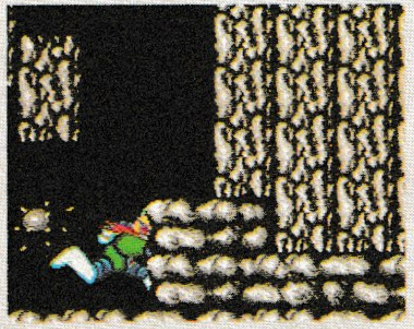


→小ジャンプでテンポよく。ただしこの辺は妖岩道人が出る。注意！

CHECK 2

要石地帯はかなりラクにクリアできても、鉄球は結構ダメージをくらうのでは？　出現する敵とは鉄球と鉄球のあいだの安全地帯で戦うようにして、敵を全滅させてから進もう。あわてずに、鉄球の動きをよく見ることが大切だ。


→こういう安全地帯で最初に敵をやっつけること。福が出てもあわてないように

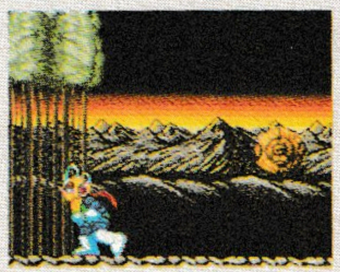

→このさい福引補助券はあきらめて、鉄球の動きを見切ることも大事だぞ

敵キャラ別攻略法

このステージで初登場する敵が妖岩道人。上空に浮かんでいるうちにジャンピング攻撃かキックで倒しておかないと、丸くなって体あたりをかまされてしまうのだ。

▼妖岩道人

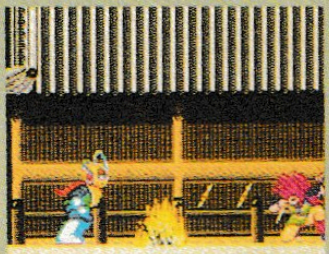

→なんかやってますけど……このスキに倒しておかないと大変。でもカタい

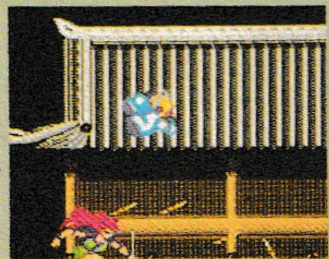

→ほらー丸くなったじゃないのー。ピョンピョン飛ぶから狙いもつけにくいのだ

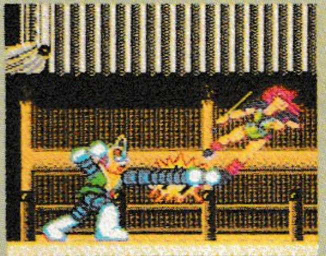
ステージ10のボス
わや姫



手裏剣を投げながらの火走攻撃をする前にどれだけパンチをたたきこめるかが勝負のカギ。「いくわよ」と叫ぶから、それを合図にベラボージャンプで攻撃をかわそう。あとは手裏剣をよけながら着地の瞬間を狙え！


→「いくわよ！」これが忍法火走なのだ

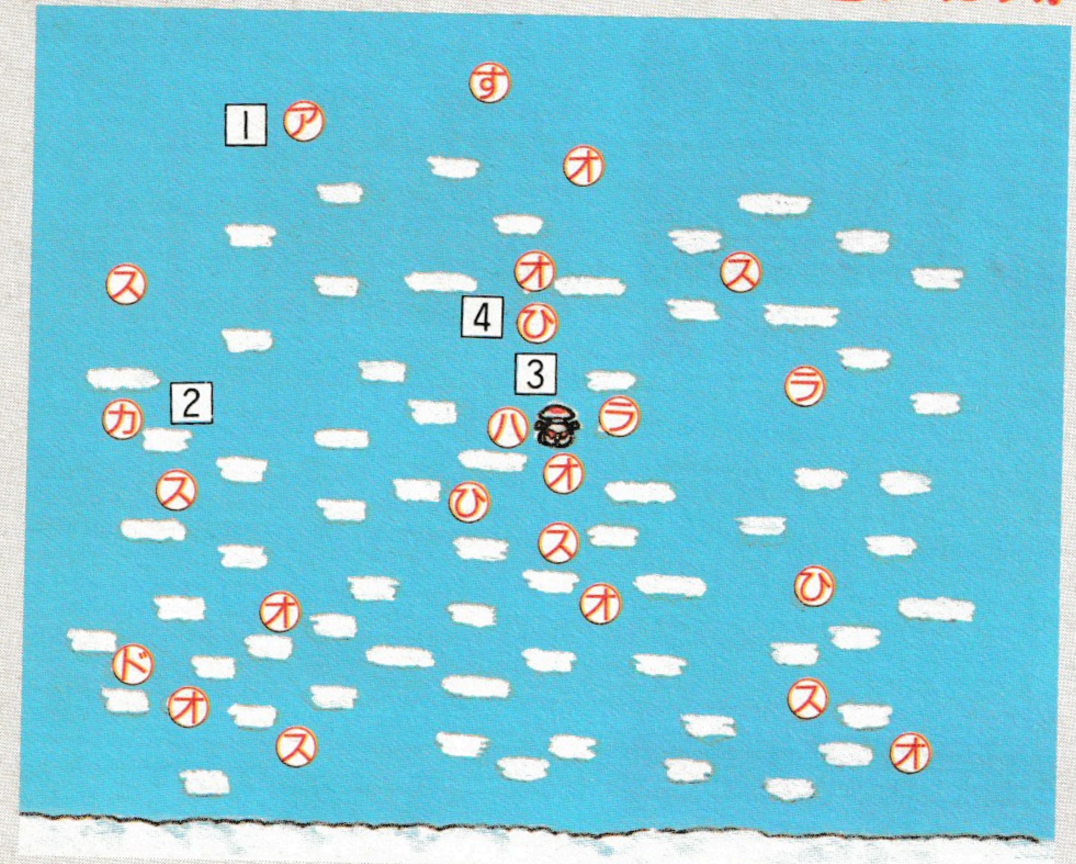

→手裏剣も投げるからジャンプでよけろ


→着地の瞬間にⅡボタン連打！　このくりかえし

ステージ11 一時の休息の巻①

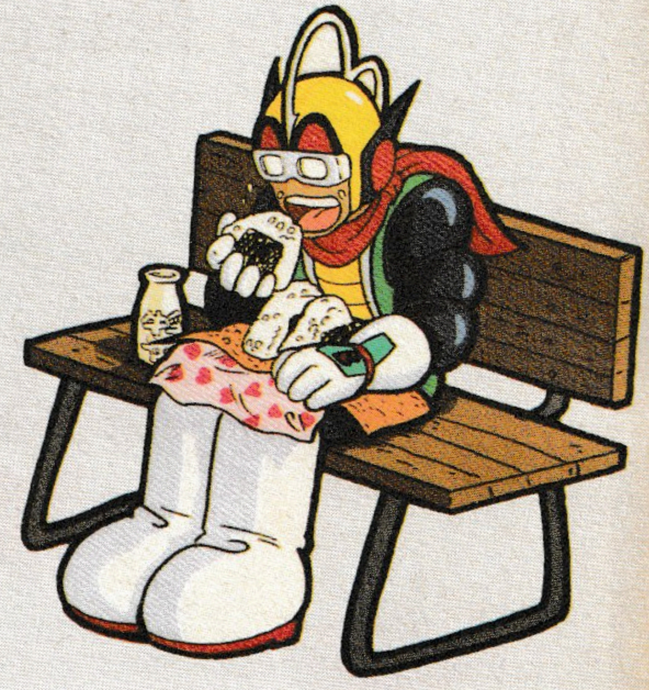


アイテムだらけのボーナスステージ。ライフを回復しておこう。でもウ号には気をつけて



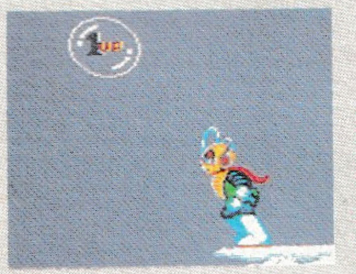
MAP内の記号

- ㋔おにぎり
- ㋜スカ
- ㋣ドリンク
- ㋕貫通拳
- ㋐1UP
- ㋜すし
- ㋪新幹線
- ㋩波動弾
- ㋶ラーメン



CHECK 1

この場所には1UPアイテムが。取っておくとコンティニューが1回増えるのだ。ウレシイなっと。



←ジャンプ、ジャンプで上空の雲までのぼっていくと……こんなところに1UP

CHECK 2

ここの貫通拳、この真下にあるドリンクを取っておくと、中央のウ号との戦いがかなりラクに。



←貫通拳は通常の4倍の威力なのだ。でも30秒間しか使えないので注意しよう

CHECK 3

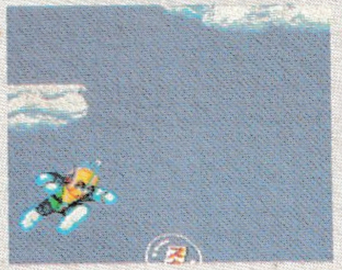
こいつのいる場所には近づかない、というのもひとつの手だ。でもおにぎりとラーメンほしい……



←こいつを倒しても3千点入るだけなんだよなあ……それでもキミは戦うか？

CHECK 4

新幹線はワープアイテム。うかつに取ると、プーンつって次のステージに飛ばされてしまうのだ。



←ガーン！ まだアイテム取ってないのに一！ なんてことにならないように

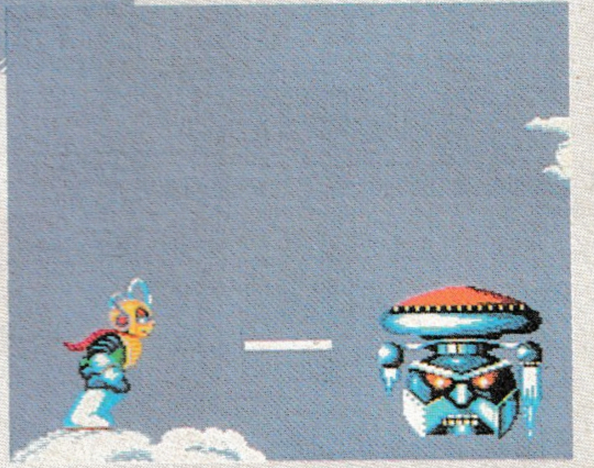
敵キャラ別攻略法

このステージには、なんと最初っからウ号がいるのだ。こいつのライフは16。うってくるビームの威力は通常の2倍。まともに戦ったりするとヒドい目にあう。攻略法つってもドリンクや波動弾、貫通拳を取っておかないとかなりつらい。ま、相手にしないほうがいいかも。

▼ウ号



↑もしかすると……「ウゴー」って言うからウ号ってわけ？ しょーもない……

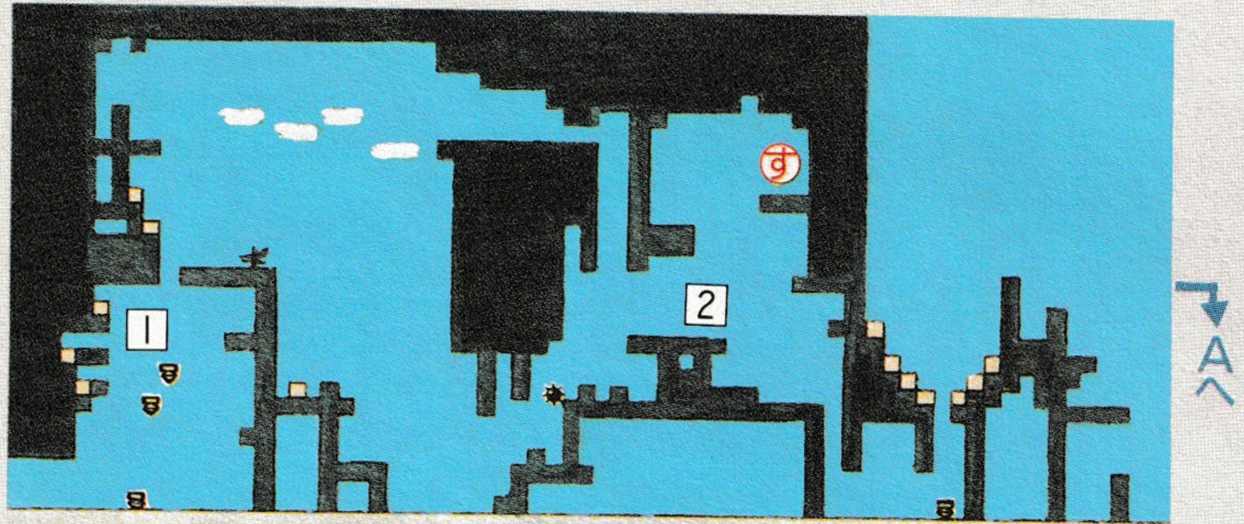


→当たると一気に2もダメージをくらうのだ！ よけろ！

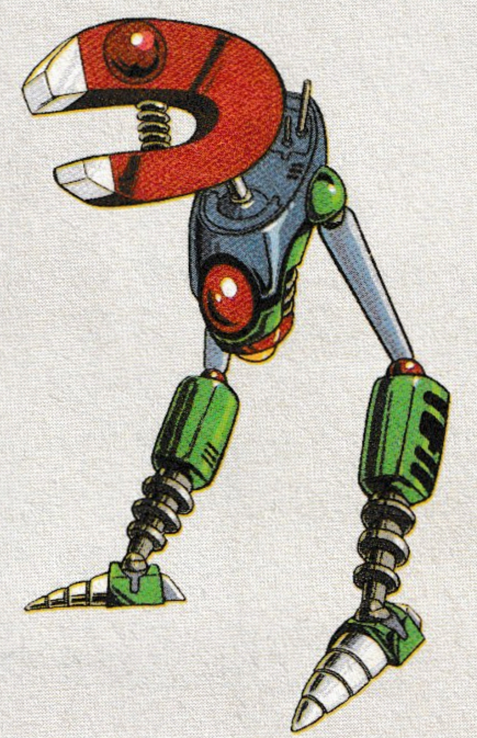
ステージ12 ロボット軍団総攻撃！の巻

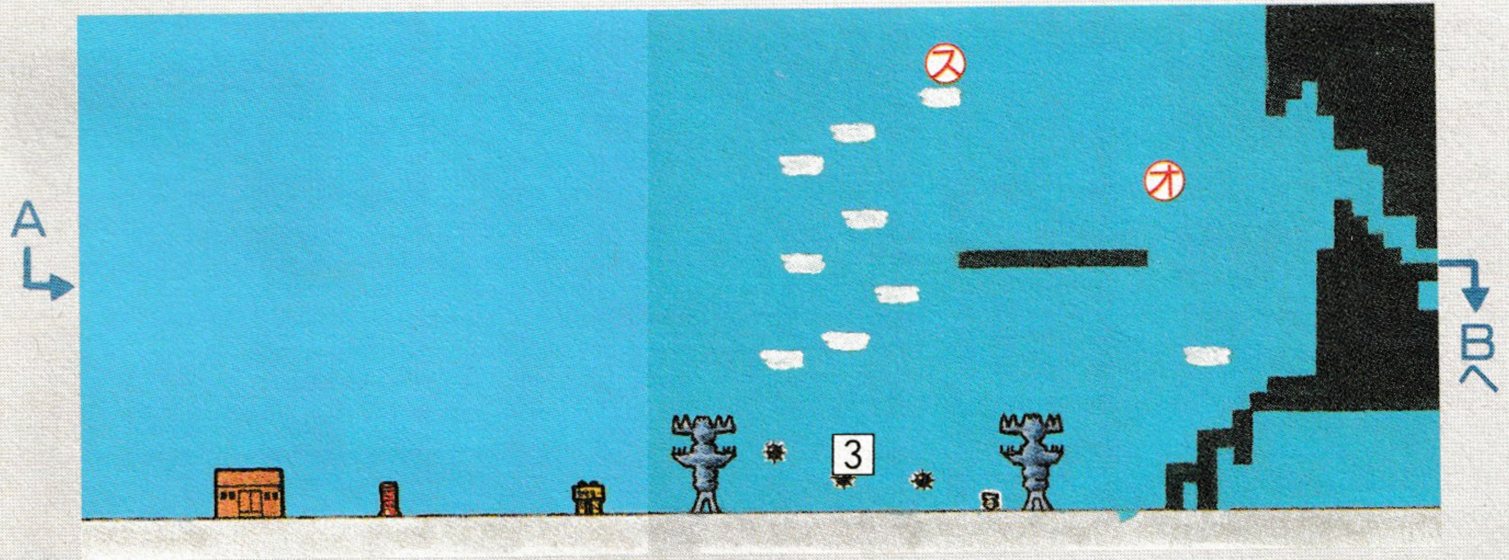
いよいよ激しさを増す爆田博士の攻撃！ 巨大ロボットがベラボーマンに襲いかかる！

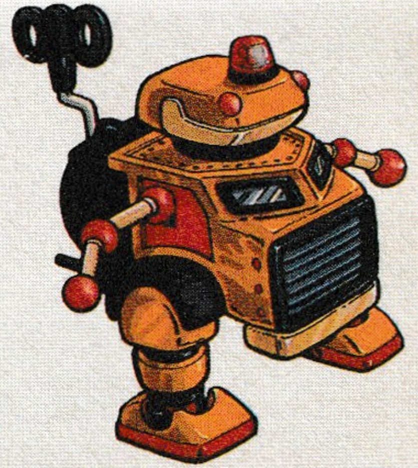


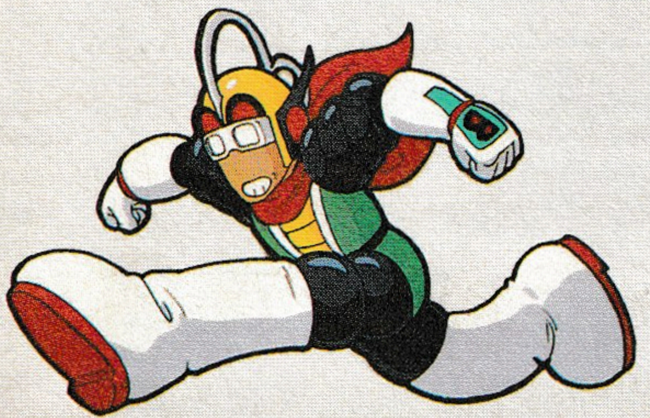


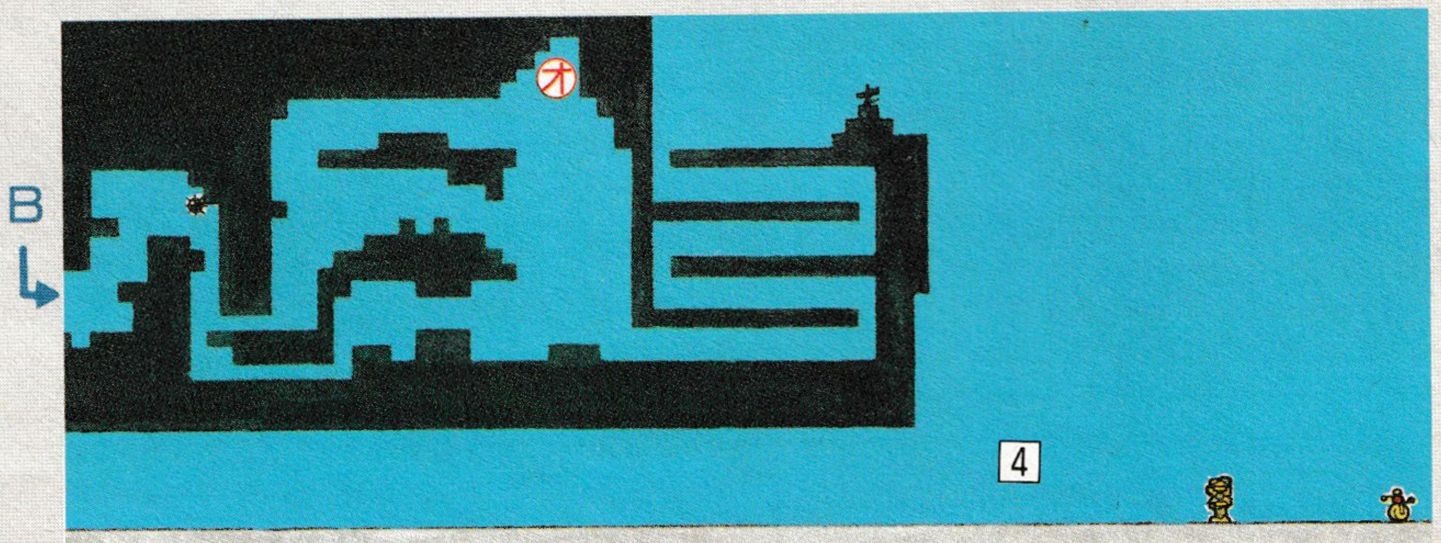
MAP内の記号 ㋜すし ㋜スカ ㋔おにぎり




A
ス
オ
3
Bへ



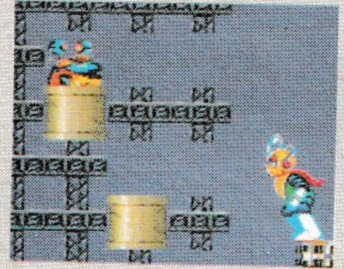



B
オ
4

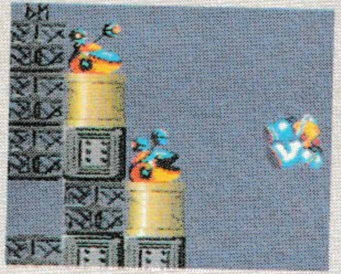
ステージ12

CHECK 1

メカナメイシに乗って上にいくと、ドカンガーやマイトガイがいてミサイルをうってくる。しゃがんだりジャンプしたりしてかわそう。福引補助券が出ても無理に取ろうとしないほうがいい。



←福引補助券はほしいけど、とにかくここは早くぬけたほうがいい



←メカナメイシの上に乗ってるときはミサイルをよけるのもひと苦労なのだ

CHECK 2

ここにいるバーニンガーを倒してはダメ。上にあるすしを取るためには、ここのバーニンガーの上に乗ってからベラボージャンプする必要があるのだ。もし倒してしまったら、すしはあきらめよう。



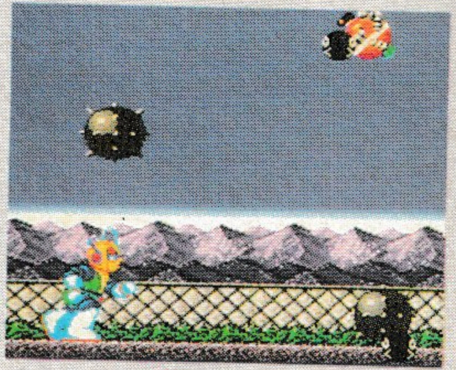
←上に乗ってもダメージを受けないので安心しよう。火を吹いてるのがおマヌケ



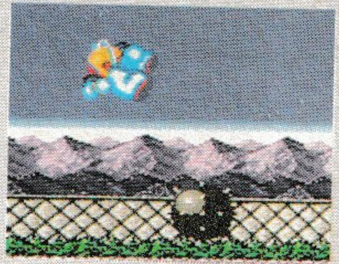
←足場からジャンプしていくとすしがある。取るとライフが10回復するのだ

CHECK 3

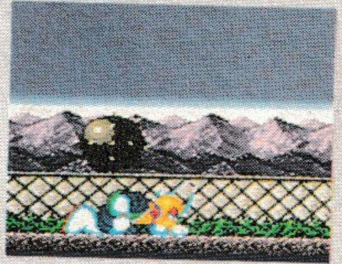
ここに3つならんだ鉄球は、3つとも動きがちがうのだ。左とまんなかは似てるけど、おなじつもりで進んでいると思わぬダメージを受ける。しかも上空にはバブルボーイがいて爆弾の雨を降らしてくる。もちろん倒しながら進もう。



↑いちばん左は、バブルボーイを倒してからダッシュでぬける！



↑まんなかの鉄球は地面スレスレまで下りてくるのでジャンプでかわせ！



→右側は左右に動いている。ベラボーハイハイだ！　急げ！

CHECK 4

またもやアルファー遊星人出現だ。ここでもこのステージのボスについてのアドバイスをしてくれる。つっても、まったくアテにならないんだけど。ちなみに、アルファー遊星人を攻撃するといろいろメッセージが変わって楽しいぞ。



➡あっ、また出た！今度はいったいなにしに来たんだ？よっぽどヒマなのね

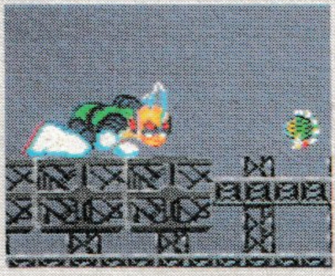


⬅うんうん、そーかそーか。でもなんの役にも立たねーぞおい

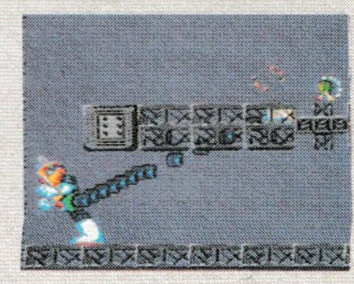
敵キャラ別攻略法

総攻撃というだけあって、このステージにはロボット軍団のほとんどが出現する。初登場はナップル野郎。はっきりいって爆弾野郎と変わらないのだ。

▼ナップル野郎

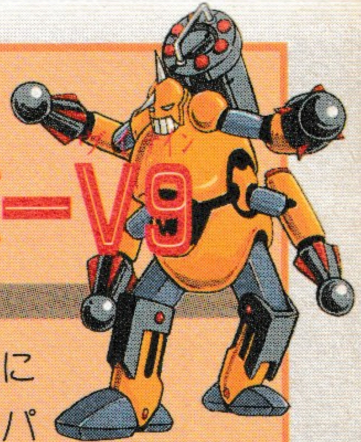


⬅動きとしては爆弾野郎やネズミとおなじ。ヘッドバットでやっつけよう。

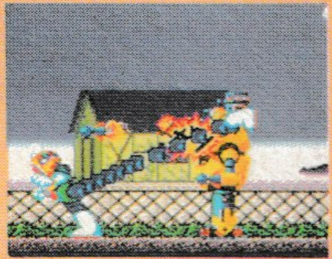


⬅上から歩いてくる奴は、ヘラボーキックでやっつけよう。これ基本ね

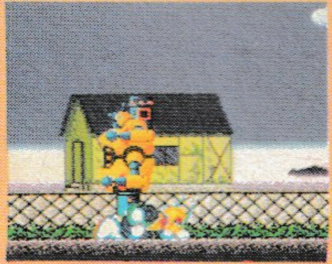
ステージ12のボス
アタックボンバーV9



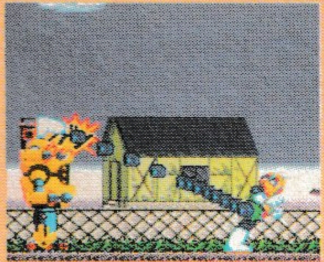
V9は、ベラボーマンの動きにあわせて上下の腕からロケットパンチをうってくる。これだけ聞くとえらく強そうだけど、こいつの足元はじつはスカスカなのだ。ハイハイで通りぬけられるぞ。攻撃はキックが有効。



➡ひたすらキック！近づいてきたら……



➡ハイハイで奴の下を通って反対側へ

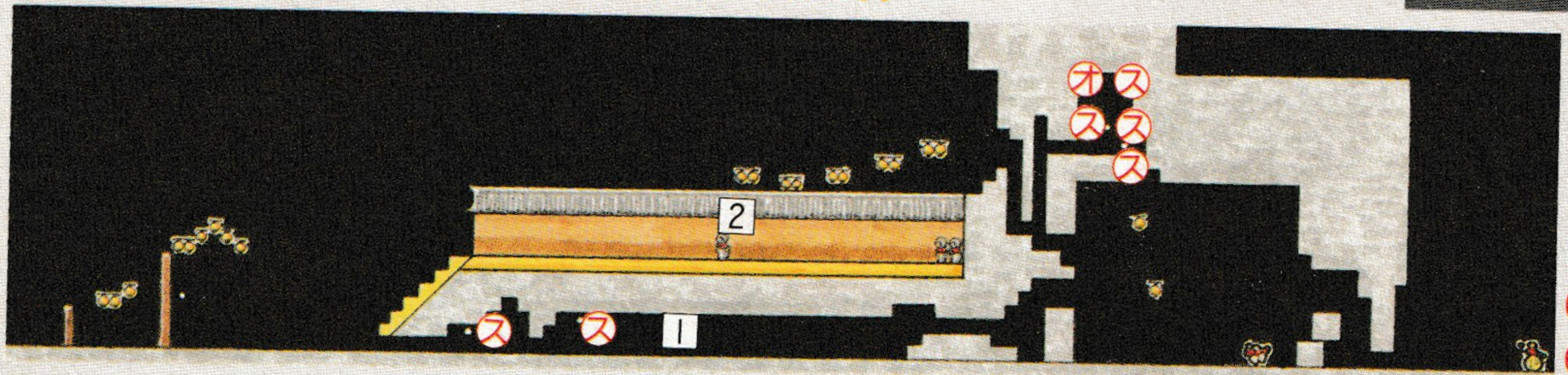


⬆そしてキック。こうすればダメージは受けない

ステージ13 洞窟を抜けお屋敷への巻



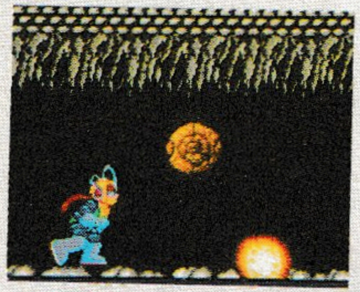
必殺！ 風車ぐるまの恐怖！ 忍者軍団最強の男・響笑翔衝斉ついにあらわる!!



MAP内の記号
ス スカ
オ おにぎり

CHECK 1

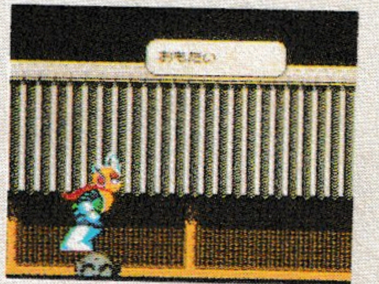
タイトル通りに下の洞窟のルートを通っていくのは、実は結構大変なのである。カラクリ君や妖岩道人にボコボコにされてしまうのだ。福引補助券はかせげるけど、安全なのは上のルート。



↑奥に進むほど敵がたくさん出てくるのが下なのだ

CHECK 2

安全と書いたけど、それはあくまで提灯の上を通ればこそ。さもないと勧進鳥の手裏剣攻撃にあってしまう。提灯の上に出るには、ここのお地蔵さんの頭に乗ってジャンプすればいい。

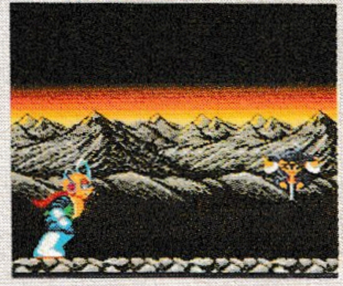


↑お地蔵さんゴメン。バチがあたりそうでヤだなあ

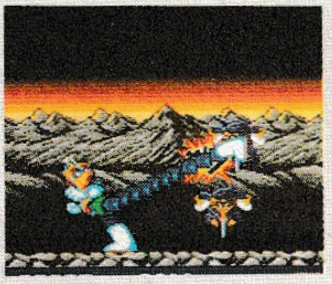
敵キャラ別攻略法

ステージ最初、ピョンピョンと近づいてくるのは騒童子脚丸。こいつの動きはなにかにそっくり。そう、スタンパーだ。間合をとって、宙にいるあいだにキックで倒そう。

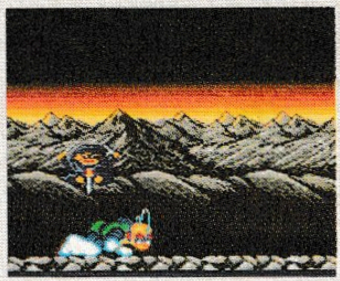
▼騒童子脚丸



←姿はちがうけど、この動きはあのスタンパー。倒しかたは覚えてるかな？

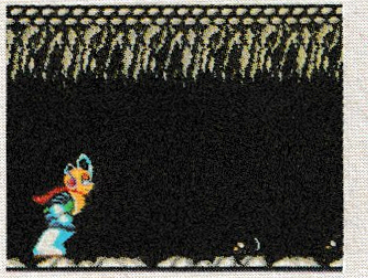


→近づいてくる途中でベラボーキックを2発！ でももうひとり残ってる……

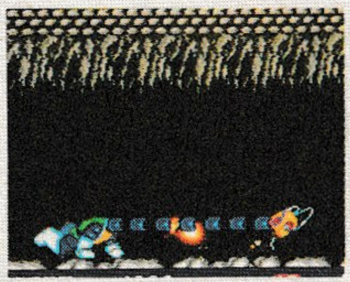


←あわてでよけてもダメージを受ける。間合をよく考えて攻撃をくりだそう

▼ネズミ



←動きは爆弾野郎やナップル野郎といっしょ。まっすぐ向かってくるぞ

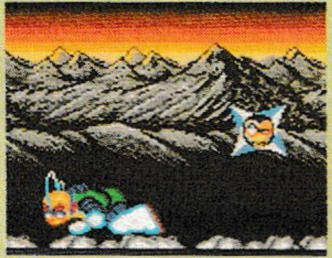


→もちろん、ヘッドバットで攻撃。でもなんか鼻かじられそうで気になるなあ

ステージ13のボス
響笑翔衛斉



セリフはマヌケだけど、こいつは強敵。高速で飛びまわるので狙いがつけにくいのだ。しかも途中でスピードアップする。ポイントは、一瞬ひるんだあと一気に3発攻撃すること。じゃないと体力を回復してしまうぞ。



→はねかえる場所をよく見て逃げながら



→攻撃！ 7発なぐるとスピードアップ

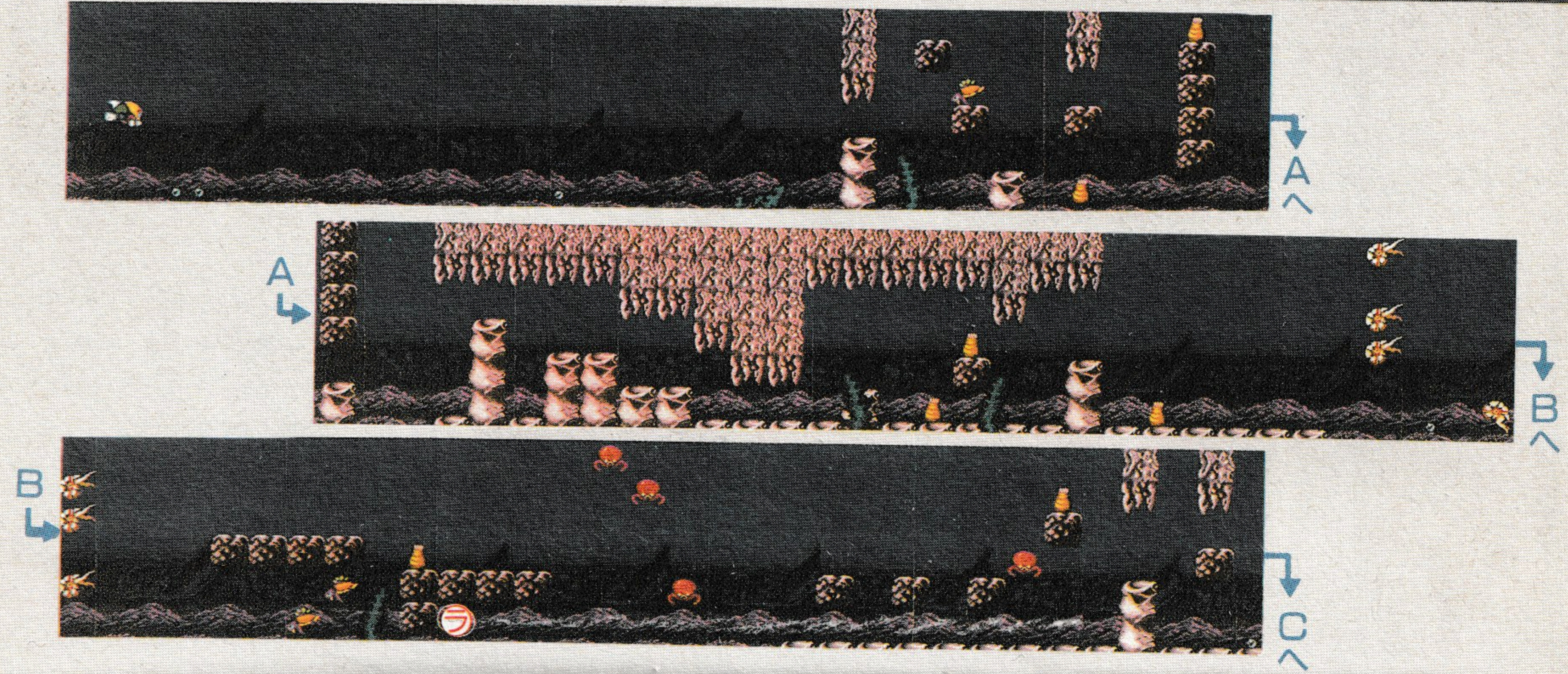


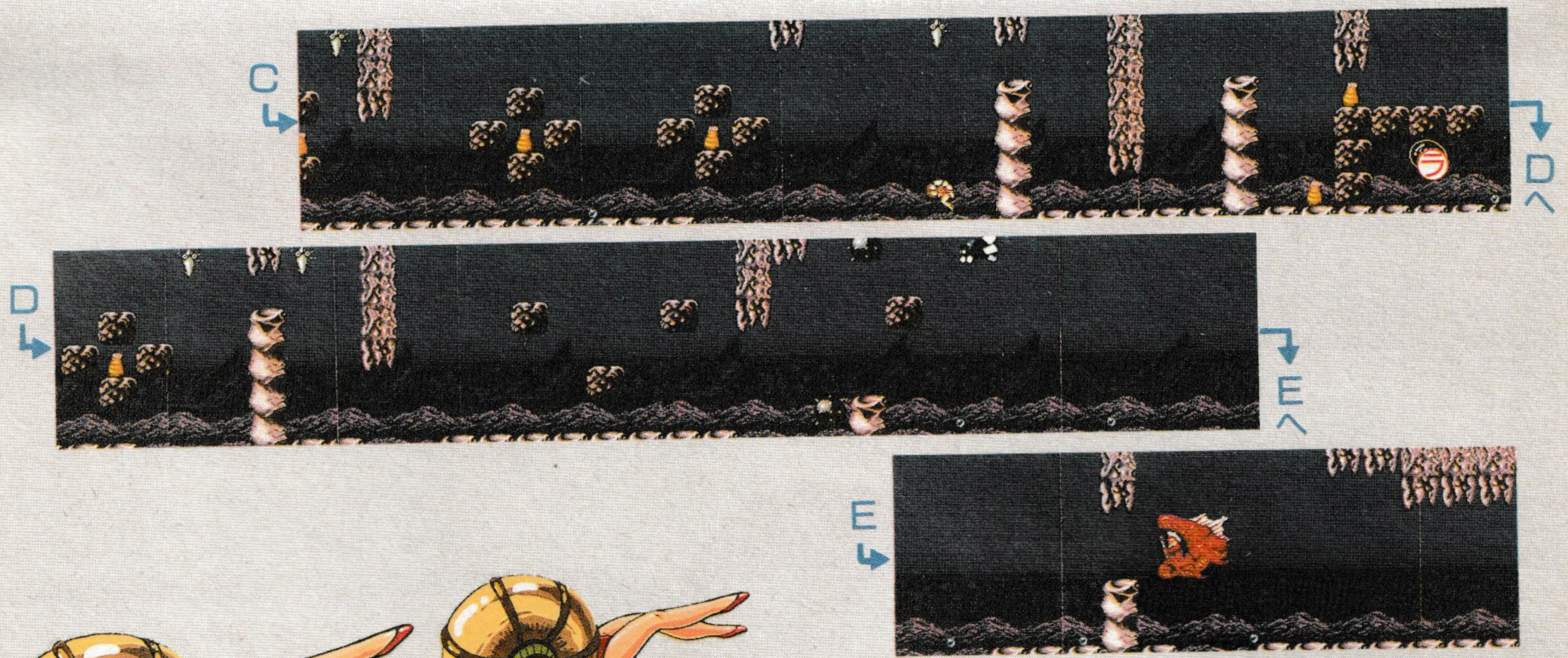
↑一瞬動きを止めるからこのスキに3発ぶちこめ

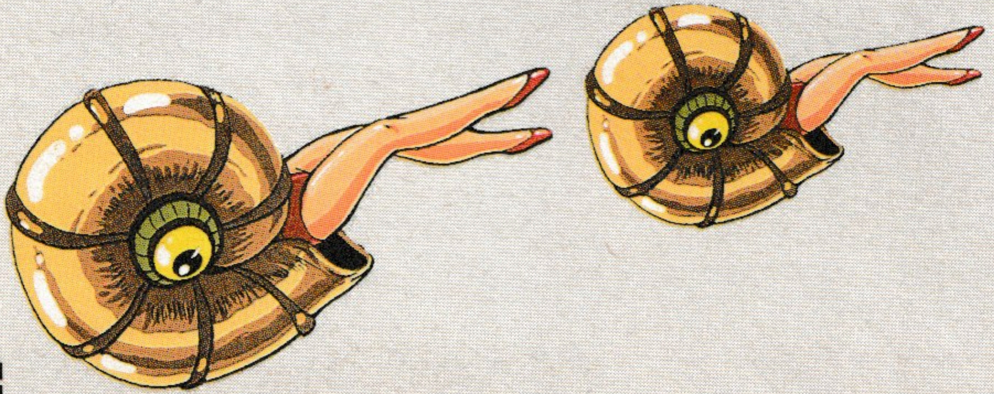
ステージ14 危うし！シーベラボーの巻

海底ステージのなかでもっとも長いのがここ。ボスとの戦いも2回。ミスは許されないぞ







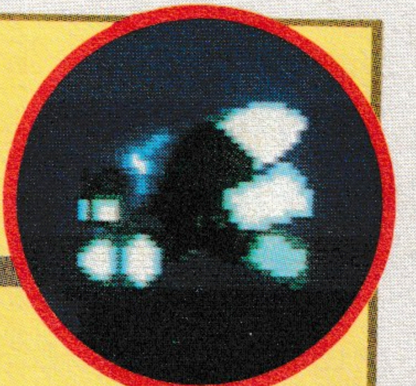


MAP内の記号

ラ ラーメン

ステージ14のボス①

ブラックシーベラボー



ブラックシーベラボーの攻撃はシーベラボーとおなじくショットとボムの２種類。画面中央にいるときはショット、画面上に移動するとボムを連射してくる。

２つの鉄球や岩をうまくタテにしながら、動きをよく見て戦おう。



↑ブラックシーベラボーのショットは鉄球か岩の左側で…



↑ボムはまんなかの鉄球の下でやりすごそう

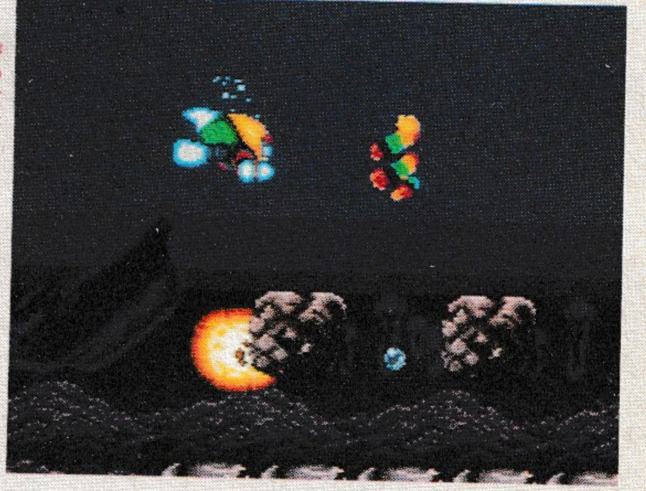


↑倒せばおにぎりを出してくれる。いやあ、助かるなあ

敵キャラ別攻略法

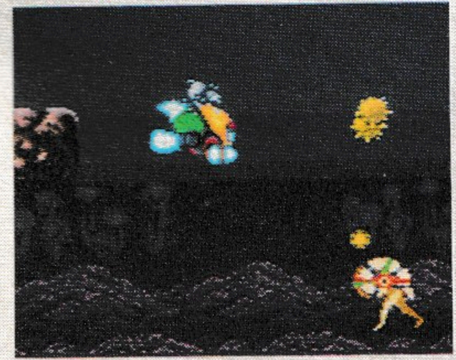
このステージに初登場のマイマイ男B。こいつは海底軍団のなかで唯一、倒すとおにぎりをおとす敵だ。確実に倒して、ライフを回復させておきたい。ちなみにひとつめのラーメンはワナ。取ろうとするとひどい目にあう。

▼コイル

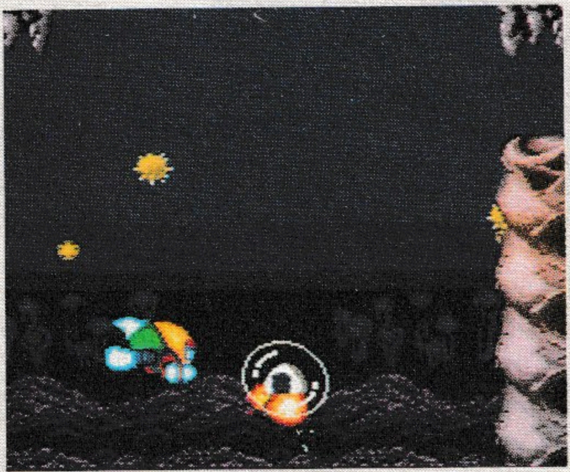


→画面下からいきなりあらわれる。イカタル同様、出現場所を覚えよう

▼マイマイ男(おとこ)B



↑近(ちか)づきながらウニ弾(だま)をうってくる。Aとちがって単独(たんどく)で出現(しゅつげん)する



←おにぎり出(だ)した。1しか回復(かいふく)しないけど、チリもつもれば山(やま)となる

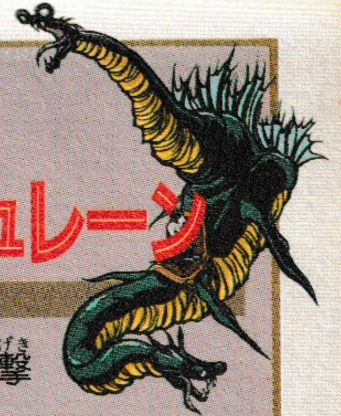
▼ハエトリガメ



←なまえの由来(ゆらい)は不明(ふめい)。海(うみ)のなかでハエを取(と)るってのもヘンな話(はなし)だこと



↑カメだけに、カタい。そのくせ動(うご)きは素早(すばや)いのだ。無理(むり)すんな



ステージ14のボス②

レッドツインスキュレーン

ライフも得点(とくてん)も倍(ばい)だけど、攻撃(こうげき)のパターンはステージ3のボス、グリーンツインスキュレーンとまったくおなじなのだ。ひたすら弾(たま)をよけながら、弱点(じゃくてん)の頭部(とうぶ)にミサイルをうちこんでると、勝手(かって)に倒(たお)れてくれるぞ。



→首(くび)を開(ひら)いたときに頭(あたま)から弾(たま)を吐(は)いて



→交差(こうさ)させたときに胴体(どうたい)から弾(たま)を出(だ)す

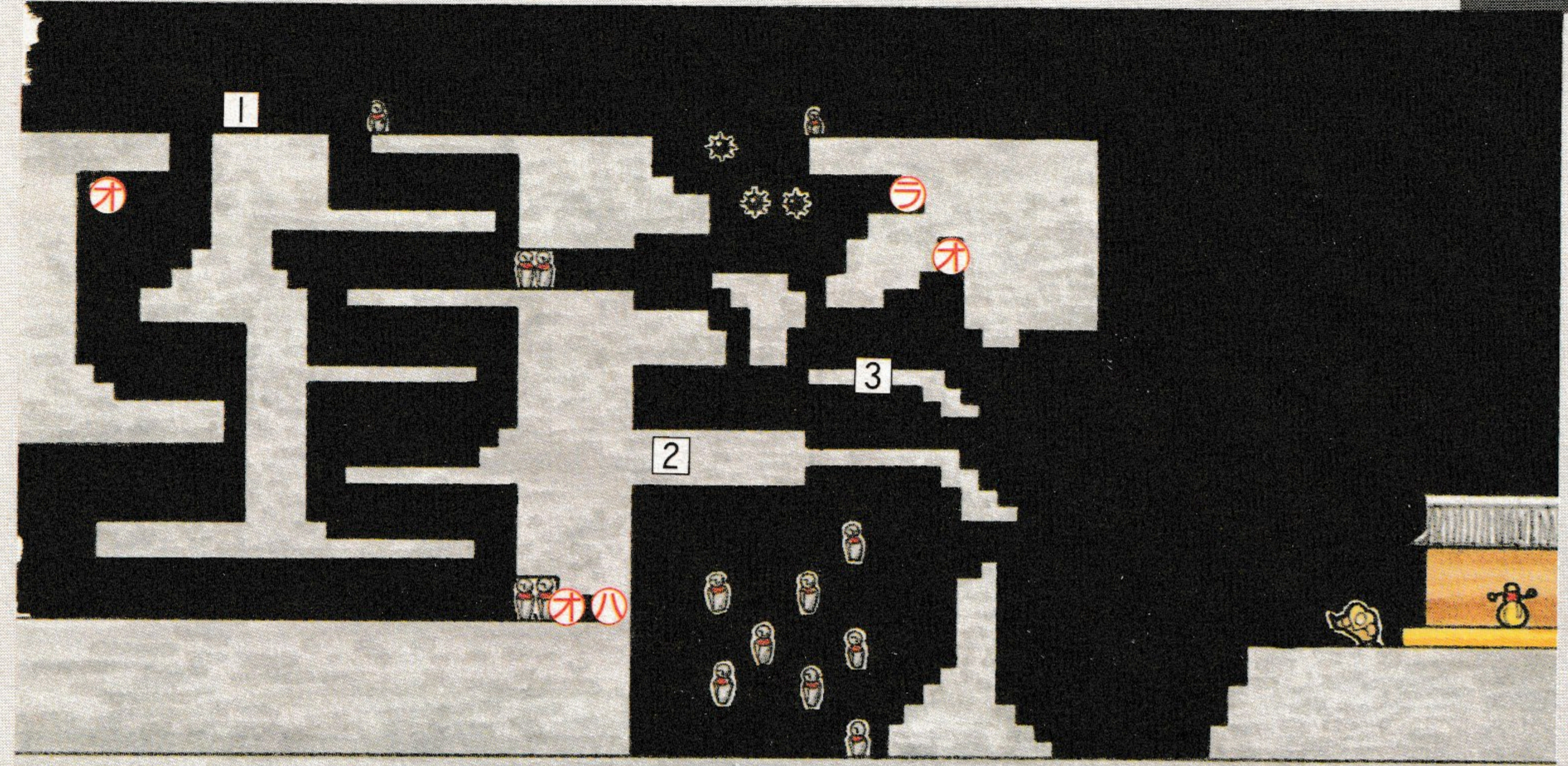


↑グリーンはおにぎりだったけど今度(こんど)はラーメン

ステージ15 忍者横綱登場の巻

ここのボスはそれほど強くない。回復アイテムは残さず取って、次のステージに備えよう





MAP内の記号

- オ おにぎり
- ラ ラーメン
- ハ 波動弾

CHECK 1

いきなり最初から持弾爆烈之進が襲ってくる。宙にいるあいだにキックをあびせておいて、近づいてきたらいったん逃げて攻撃しよう。2発ずつなぐらないと倒せないぞ。



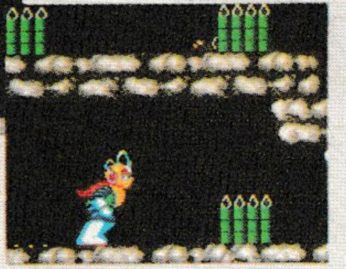
←地上は爆烈之進だらけ。早く洞窟へ

CHECK 3

忍者屋敷ステージおなじみの竹ヤリのワナ。上も下も竹ヤリだらけ。ひっこんだところですかさず通ろう。ぐずぐずしてると敵が出てくるぞ。



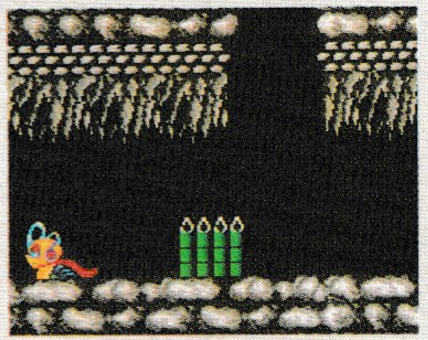
→歩いて渡ったほうが安全なのだ



←ジャンプするには天井が低すぎる……

CHECK 2

ここにはなぜか落し穴がある。下はお地蔵さまがうかぶナゾの空間。落ちてもなにもいいことなし。ただのトラップというわけ。こんなとこ来なくてもよろしい。



←誰がこんなとこに落し穴掘ったんだか……

ステージ15のボス
雷丸



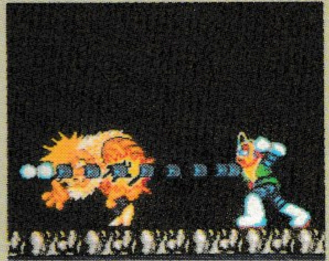
ど迫力のつっぱりだけがこいつの攻撃。こんなのでよく横綱になれたなあ。さて、弱点は背中のみ。こいつがつっぱりをかましはじめたら、すかさずジャンプでうしろにまわってパンチ。8発なぐればおしまいだ。



→まともにくらったらすんげえ痛そう



→ジャンプでかわして反対側へ



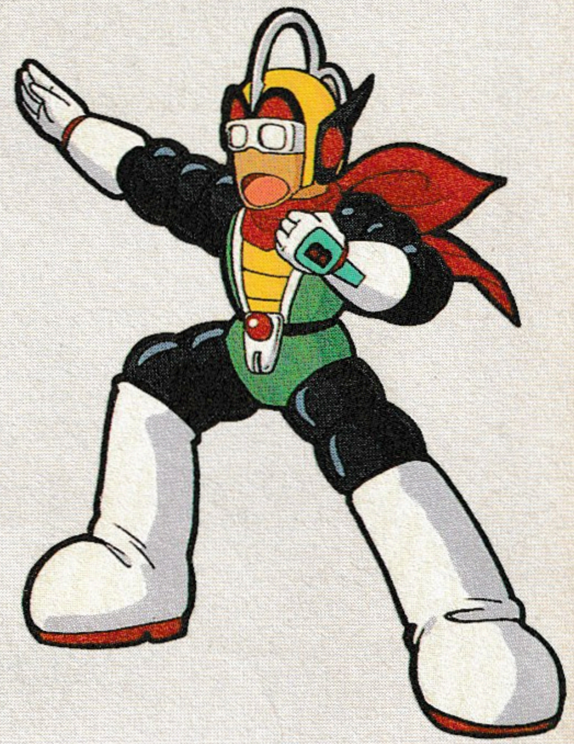
↑着地したら背中にパンチ。タイミングが大事

ステージ16 福引男を救い出せ！の巻



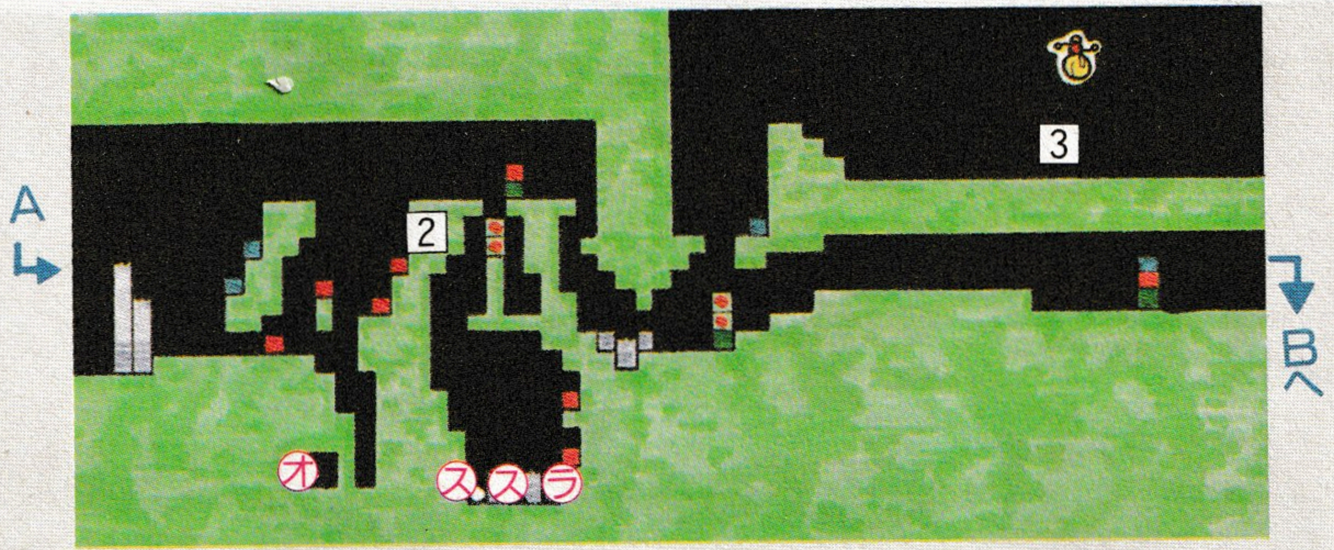
福引男がつかまった！　フラフラしてっからだ
ほんとにもう！　しょうがない、助けてやっか

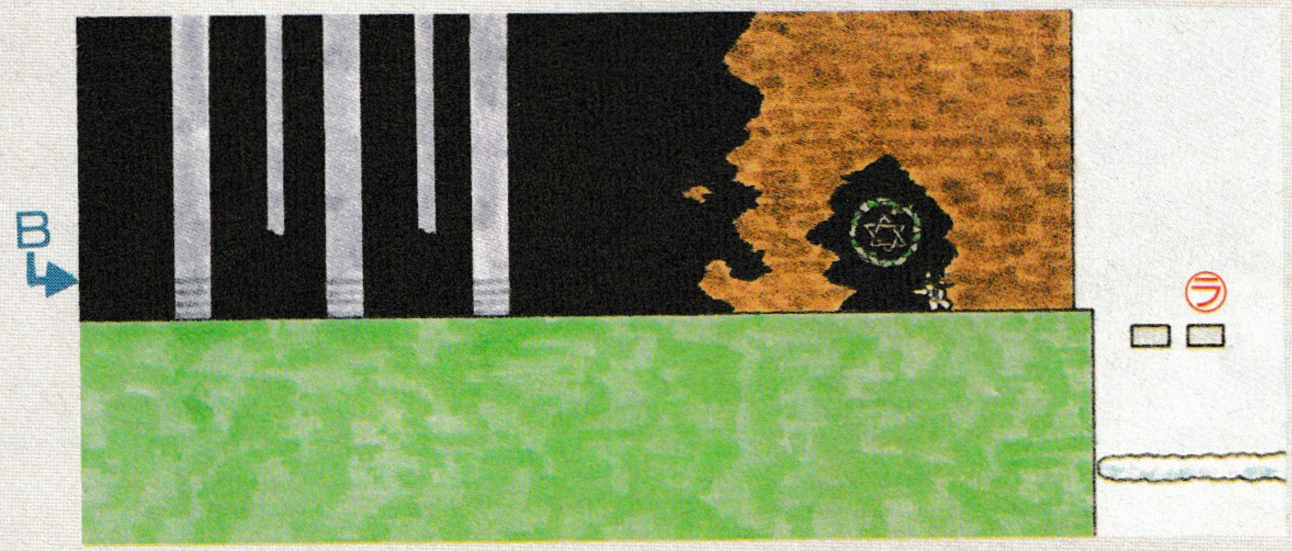


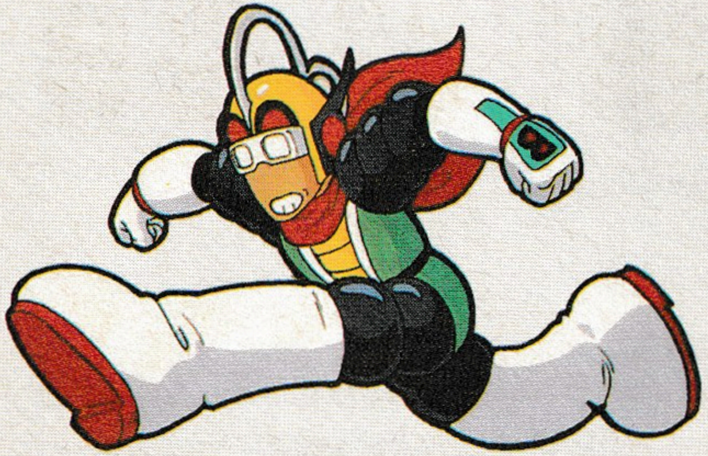


MAP内の記号

ドドリンク　オおにぎり　ススカ　ララーメン


A
2
3
Bへ
オ
ス
ス
ラ

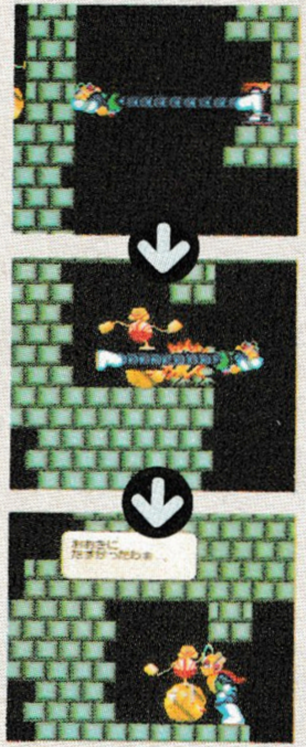

B
ラ



ステージ16

CHECK 1

福引男を救い出せっていうから、てっきりボスの近くにいるのかと思ったらこんなとこに。なーんだ。



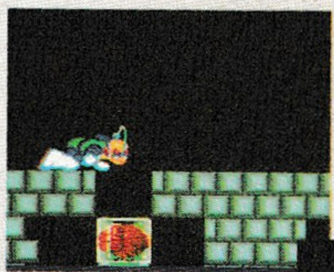
←福引男がつかまっている場所の近くにはごていねいにウンババが。最初に倒しておこう

←そうすれば安心して横の壁を壊せるってえもんだ。いま助けてやるから待ってろよ

←いやあ、そんなにあらたまって言われると照れちゃうなあ。お世話になってるお礼だよ

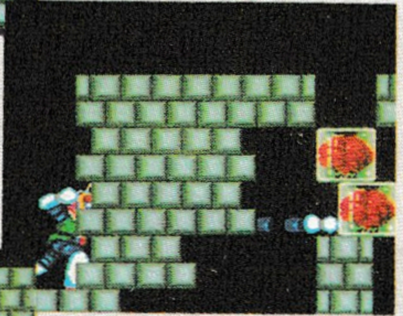
CHECK 2

この下にはラーメンがあるんだけど、そのまま進んだんじゃ脳ウンババがいるので下りることができない。ここは頭をつかって、手前から脳ウンババを倒そう。

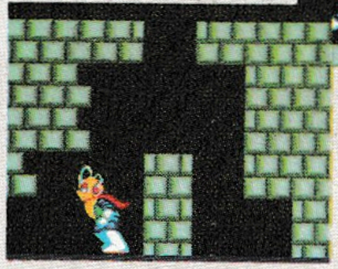


←ありゃりゃ、入れないでやんの。どうしよう

↓ジャマな奴がいなくなったところで下へ。これでラーメンが取れるのだ

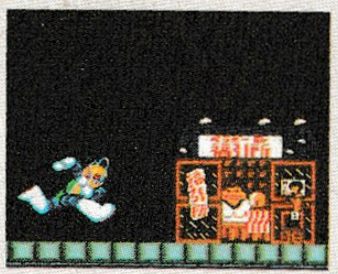


↑てことで、手前からあの脳ウンババにパンチ！ はねかえってくるからすかさずよけて、と



CHECK 3

福引男を助けると、お礼になんかアイテムをくれる。ただし、ここにある福引所にいかないとダメ。手前から向かおう。





↑下にいるウンババを倒してから、ベラボージャンプで上の通路へ

↑上の通路を右へ…こんなところに福引所が



→え？ お礼にラーメンくれるの？ 気ィつかわせて悪いねえ

敵キャラ別攻撃法

このステージにしか出現しないのが脳、グリーン、レッドの各ウンババ。攻撃すると、画面の端ではねかえってくるぞ。

▼脳ウンババ



←誰の脳なんだろうなあ。まっかっかでキモチ悪いぞ



←キモチ悪いからなぐっちゃえ、エイ！すると…



←画面の端ではねかえる。なぐったらスグよけよう



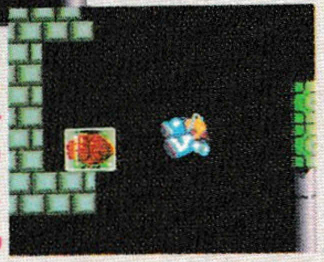
←キックなら大丈夫と思ったら甘い。けった瞬間画面のななめ上端に当たって



→そのままななめに画面をよこぎってはねかえってくる。イヤーン



←画面の端ではねかえるということは、その距離が短い場合は……



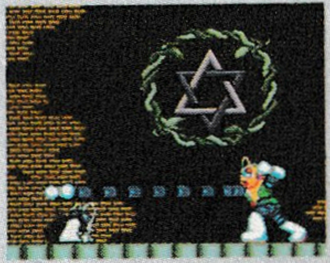
→よけるヒマもなくはねかえってくるということ。ま、当然といえば当然

ステージ16のボス

ブラックベラボー



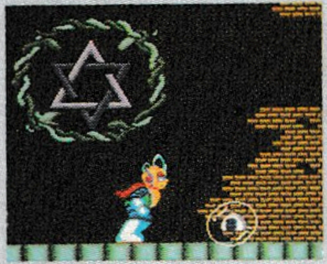
ここのボスは、またまたブラックベラボー。場所はちがっても、攻撃パターンはステージ5といっしょ。こっちの動きを読んで攻撃してくるぞ。ライフも変わらず。フェイントをかけながらヘッドバットで攻撃しよう。



→パンチをうつとよけられやすいぞ



→互角といえば互角なんだよね

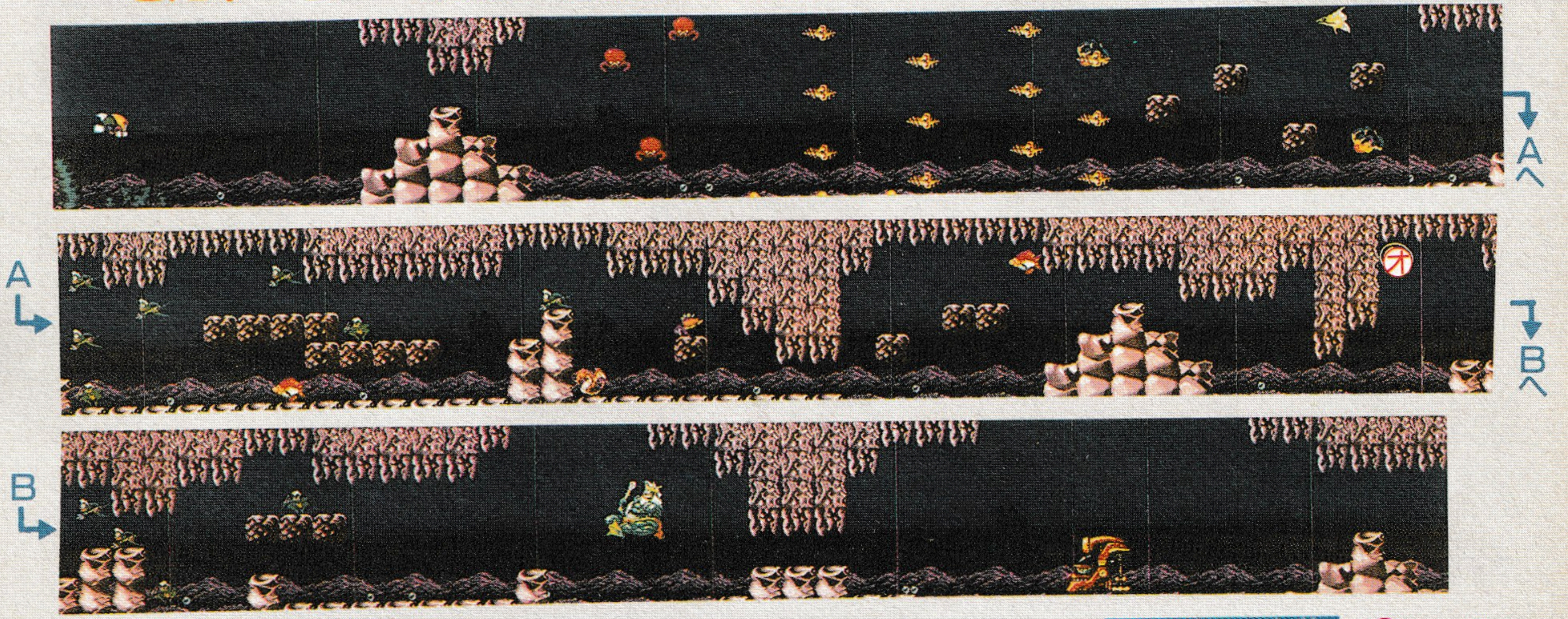


↑で、やっぱりおにぎりを残していくのだ

ステージ17 海底軍団の切札登場の巻



アトラウチス大王は、ついに海底ウ号を出動させた！　シーベラボー最後の決戦!!



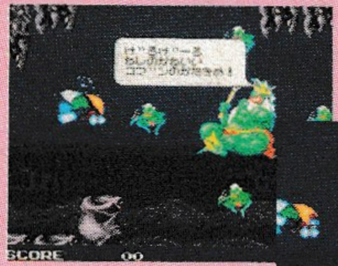
MAP内の記号　オ おにぎり

ステージ17のボス

アトランチス大王は得点が3000点になったほかは攻撃パターン、ライフともに変化なし。海底ウ号のほうは、本体がうつ弾が速いうえに、まっすぐ飛んでくるのでよけにくい。要注意！



①アトランチス大王



→うぬ！ やはりこいつはカエルか



↑今度はおにぎりをおとす。ちぇっシケてんの



→倒しかたはステージ7といっしょ

②海底ウ号



→まずはアトランチス人Bを倒そう



↑ウ号本体も倒す必要がある。ラーメンを出すぞ



→上下に激しく動きながら弾をうつ

敵キャラ別攻略法

海底ステージ最終面というだけあって、海底軍団の総力をあげて襲ってくる。出現する敵はぜんぶで10種類。初登場のスギューラはハエトリガメ同様カタいぞ。

▼スギューラ

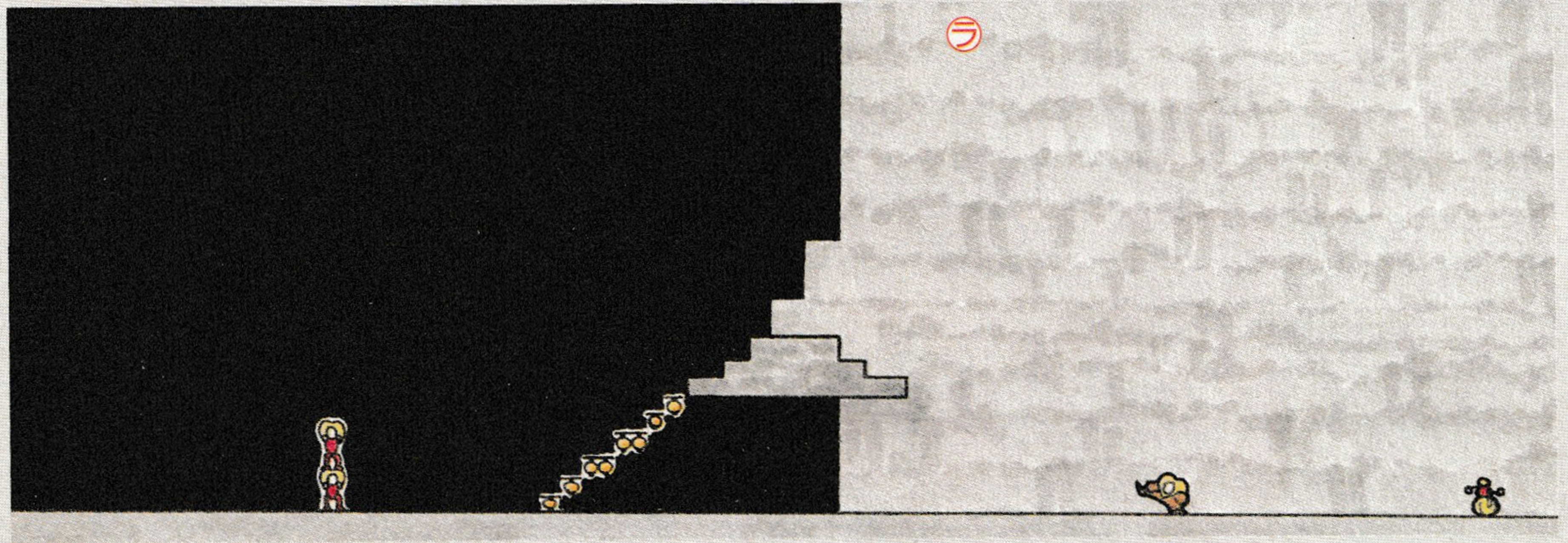


↑「ガン」っつってますけど…カタい敵とは無理せず逃げるのも手

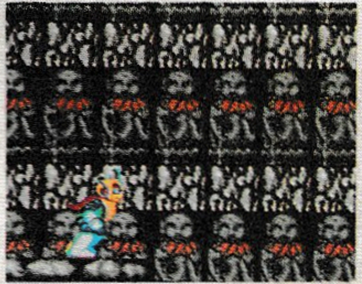
ステージ18 忍者ボス復讐の巻



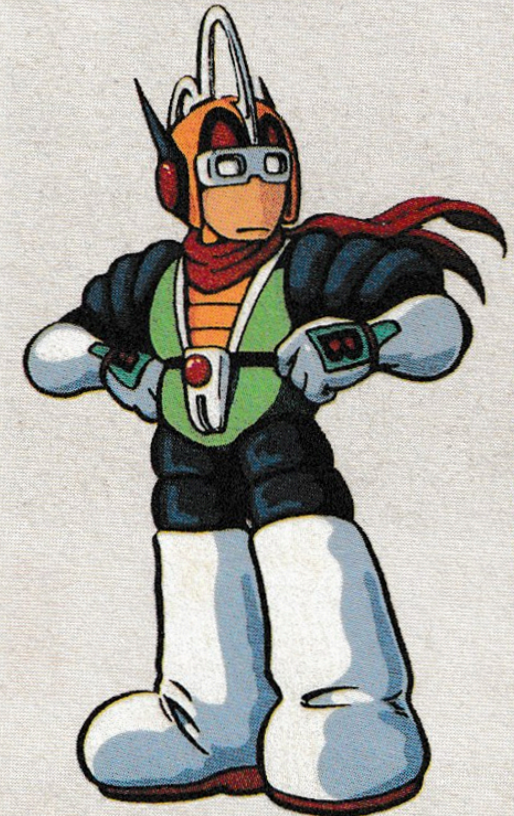
相手が相手だけに、復讐なんて言われてもあんまりコワくないのである。でも油断は禁物！



MAP内の記号 ラ ラーメン



←このステージにはお地蔵様がいっぱい



ステージ18のボス

ベンジャミンはいきなり２人出てくる。ズルイよなあ。大変だぞこりゃ。ただしライフは１人につき８とちょっとだけ少ない。雷丸のライフは12にアップしてるけど、パターンは同じ。





①ベンジャミン



→２人だからってあせってはダメ

→まずひとりを集中して攻撃しよう

↑片方を倒せばあとはラク。ステージ４を思い出せ

②雷丸



→あいかわらずのつっぱり攻撃

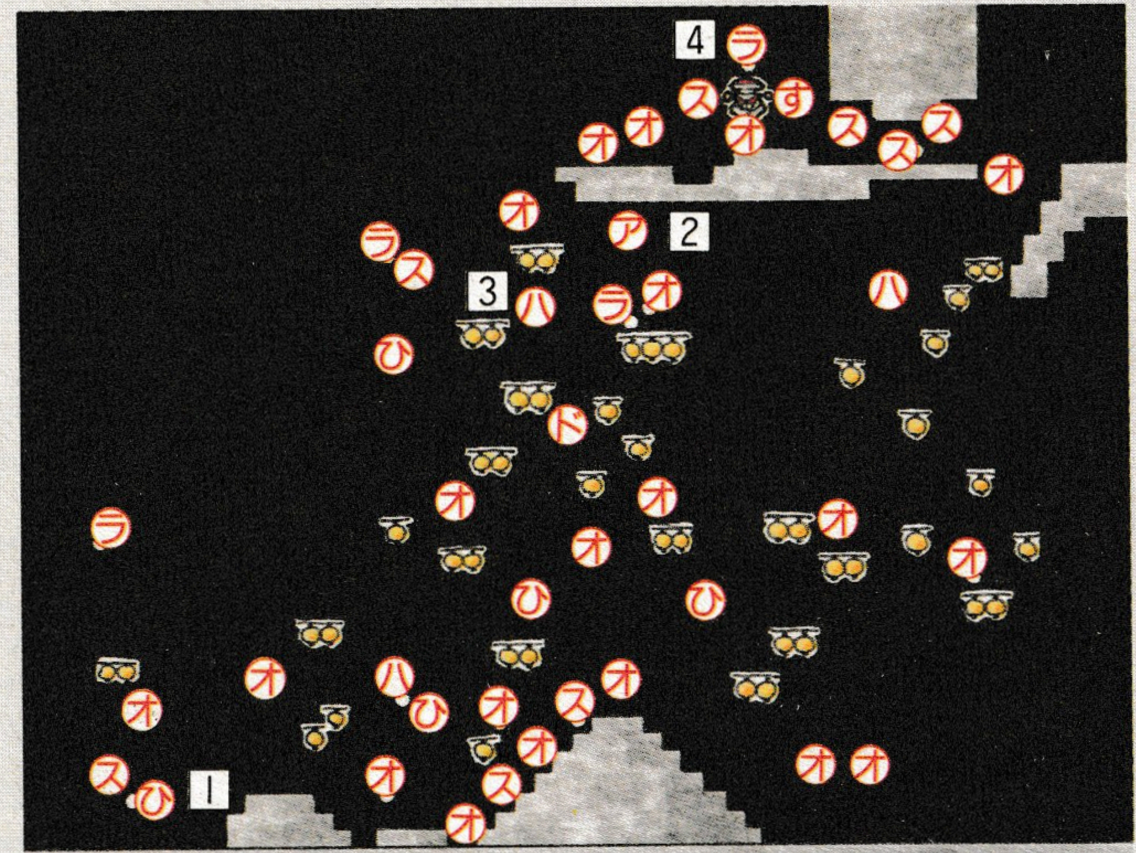
→ジャンプでうしろにまわって…

↑背中にパンチ。ステージ15とおなじ。こりゃ楽勝だ

ステージ19 一時の休息の巻②



おまちかねのボーナスステージ。ここが最後なので、ライフはしっかり回復させよう



MAP内の記号

- ス スカ
- ひ 新幹線
- オ おにぎり
- ラ ラーメン
- ハ 波動弾
- ド ドリンク
- す すし
- ア 1UP

CHECK 1

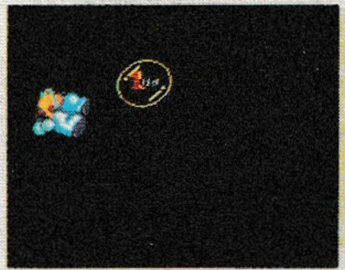
この新幹線のそばを通るときは注意。ジャンプかハイハイで進まないと、取るつもりがなくても取れちゃって、いきなり「プーンン」とワープするハメになるのだ。



→ハイハイのほうが確実だと思うけど

CHECK 2

ここには例の1UPが浮かんでいる。残るステージはあとまだ3つあるのだ。少しでもコンティニューを増やしておきたい人は、のがさず取っておこう。備えあれば憂いなしってやつだ。



→1UPはとりあえず取っておくこと。点もはいるしね

CHECK 3

対ウ号戦のために、ここの波動弾を取っておこう。また、念には念を入れて、ななめ下のドリンクも取っておくべきだろう。ただし波動弾は10発のみ、無敵は20秒間しかもたないぞ。



→せめて波動弾でも取っとかないと。かないませんよホント



↑ウ号のまわりにはすし、ラーメン、おにぎりとおいしいアイテムが。欲しい!

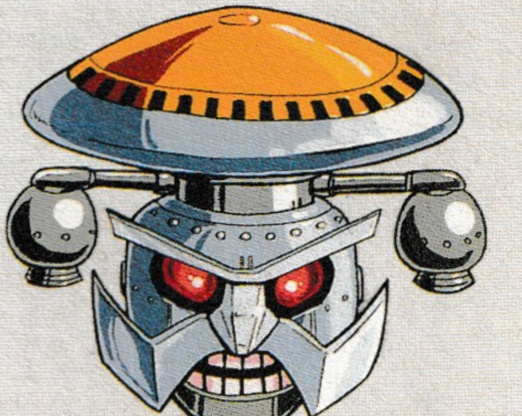
CHECK 4

なにも無理してウ号とけんかすることはないと思うけど、もし波動弾もドリンクも取っているんなら、ここは一発勝負に出よう。ただし前にも言ったように、アイテムは画面上にあらわれて5秒たつと消えてしまう。無敵状態なら、アイテムを先に全部取ってから戦おう。波動弾だけなら、できるだけ速攻で倒してしまおう。

だれかに似てるぞ



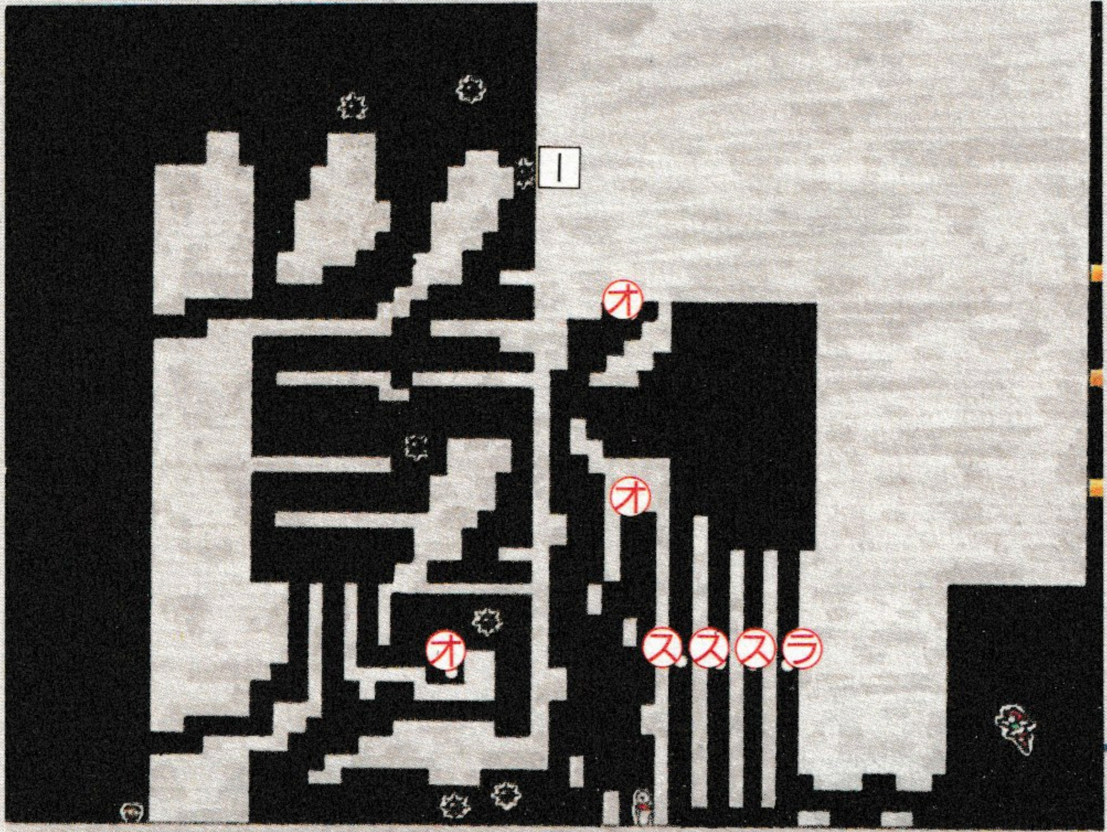
↑ステージ15は奇妙な仏像がたちならぶ異様な空間。ここはどこなの?



ステージ20 忍者軍団のアジト発見の巻

複雑な迷路と、全6階にもおよぶ屋敷の奥深く忍者軍団と雌雄を決するときがやってきた！





→72ページAへ

MAP内の記号

- オ おにぎり
- ス スカ
- ラ ラーメン

CHECK 1

この通路のいちばん上には、壁のなかから出たり入ったりする鉄球がある。この鉄球は、迷路を抜けるための最初の目じるしになるだろう。タイミングをはかっておりていこう。



➡見えないとタイミングがとりづらい

迷路はこんなに大変なのだ

この迷路は予想以上にわかりにくい。右を向いても左を向いても似たような地形であるばかりでなく、落し穴にも似た縦長の通路があったりして、操作をミスすれば最初からやりなおすハメにもなる。





➡最初はまずこの要石に乗って上へ。頂上に出るといきなり敵が襲ってくるぞ

⬅右側の通路から下りていってみよう



⬅カラクリ君との凄絶な戦い！デコボコしてるから攻撃しにくい



⬅えーと、こっちだったけなー。鉄球がここにあるからー……ん？



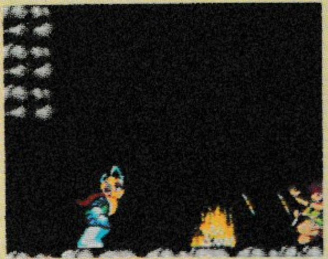
⬅ハイ、やりなおし。おっかしーなー、どこでまちがえたんだ？

ステージ20のボス①

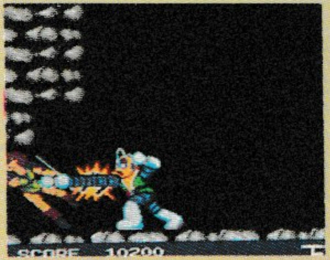
わや姫



迷路の終点では、わや姫がふたたびベラボーマンの前に立ちふさがる。ただし、ほかのボス同様、攻撃パターンはステージ10といっしょ。ライフも変わらず。忍法火走と手裏剣に注意して前とおなじように戦えばいい。



➡この攻撃はベラボージャンプでよける

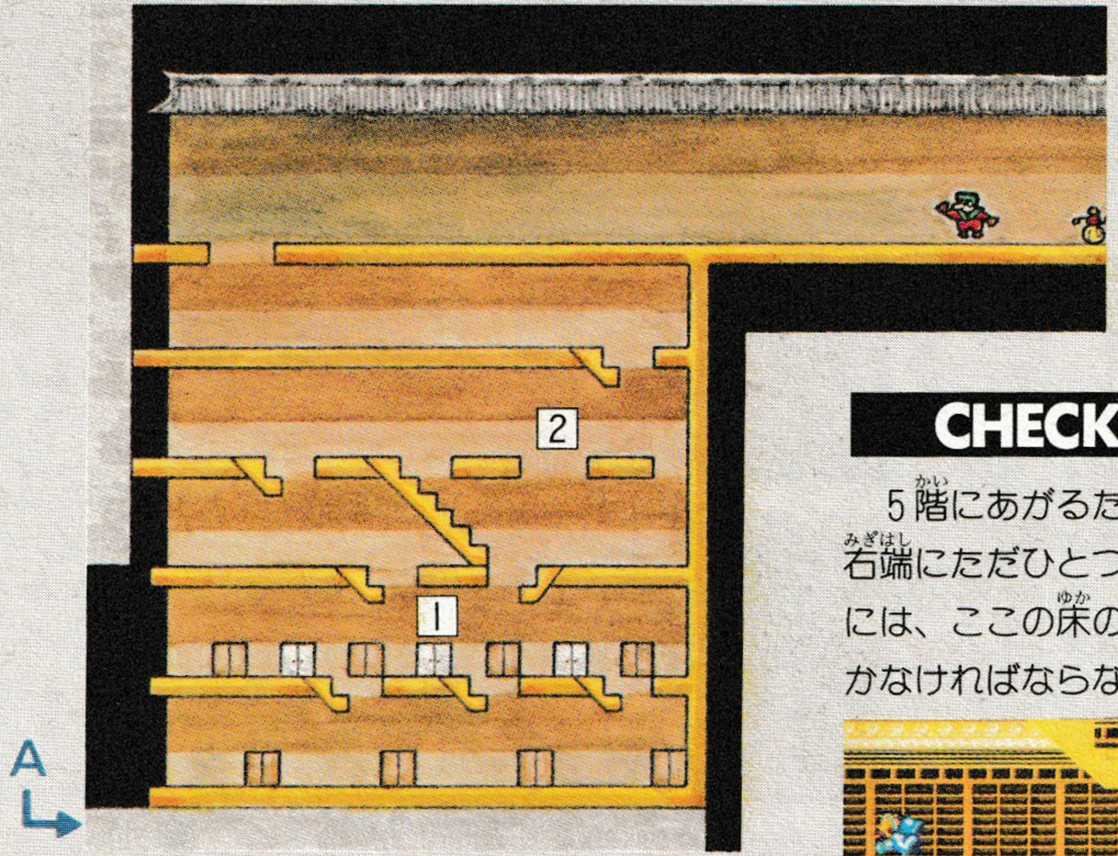


➡着地の瞬間を狙って攻撃！オラオラ



⬆ちょっと余裕をみせてこんな攻撃もしたりして

ステージ20



CHECK 1

忍者屋敷名物(?)の障子・フスマ地帯。カラクリ君、虚無僧君以外の敵も多く出現するだけに、あわてて進むとやはり大変なことに。床が穴だらけなのでなおさらだ。



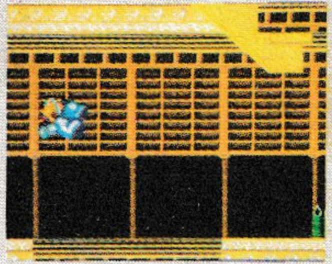
←カラクリだけならまだいいけど



→ほかにもいろいろいるのよね

CHECK 2

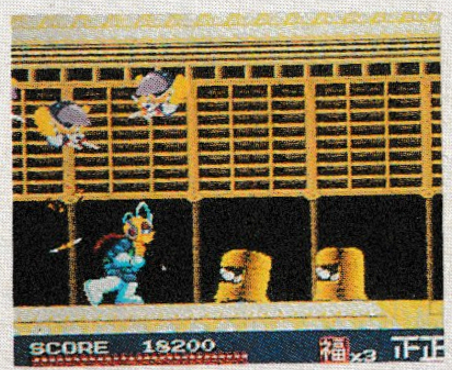
5階にあがるための階段は4階の右端にただひとつ。そこに行くためには、ここの床の穴を飛びこしていかなければならない。



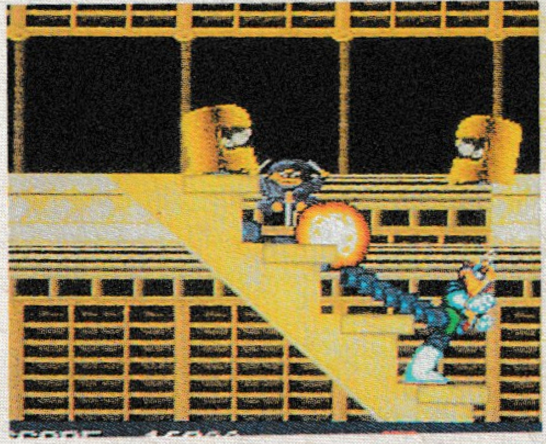
←飛びそこなうと、ヘタすると一気に1階まで落ちてしまうのが頭に来る。距離が中途半端なのだ

忍者屋敷の攻防

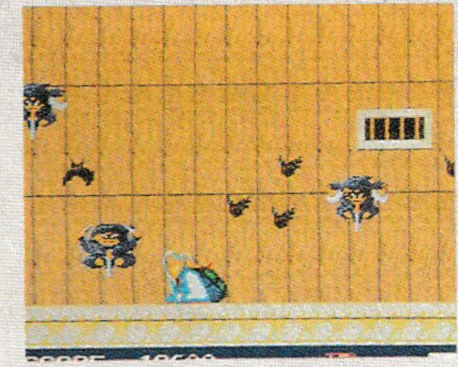
忍者屋敷のなかに出現する敵は勧進鳥、カラクリ君、虚無僧君、コウモリ、そして騒童子脚丸の５種類。どれも動きが異なるため、もし集団でかかってこられたら少々のダメージではすまないだろう。この屋敷内の難関は次の３か所。３階中央の階段付近、４階、６階に上がってすぐの通路だ。用心して進もう。



↑４階から５階にあがろうとすると５階の敵が下りてくるのだ

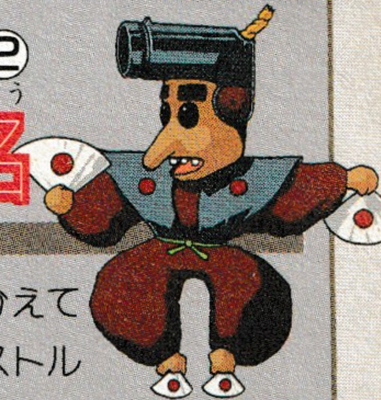


←３階の階段をのぼるときは、いったん下りて敵を倒そう

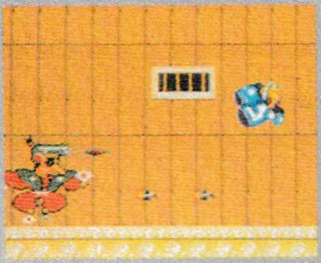


↑騒童子にコウモリ。狙いにくい敵だらけなのが６階

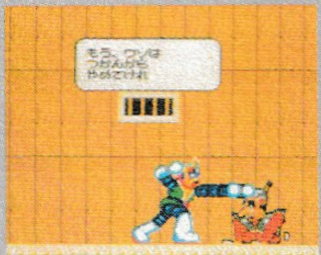
ステージ20のボス②
ピストル大名



このステージの最後にひかえているのが忍者軍団の黒幕ピストル大名。しかもライフが30とパワーアップしての再登場だ。でもパターンはおなじで、やっぱり降参したフリして２回も不意討ちする。なんて奴だ。



→倒しかたはこのステージもいっしょだ



→うぬ！ まだ言うか！ もう許さん

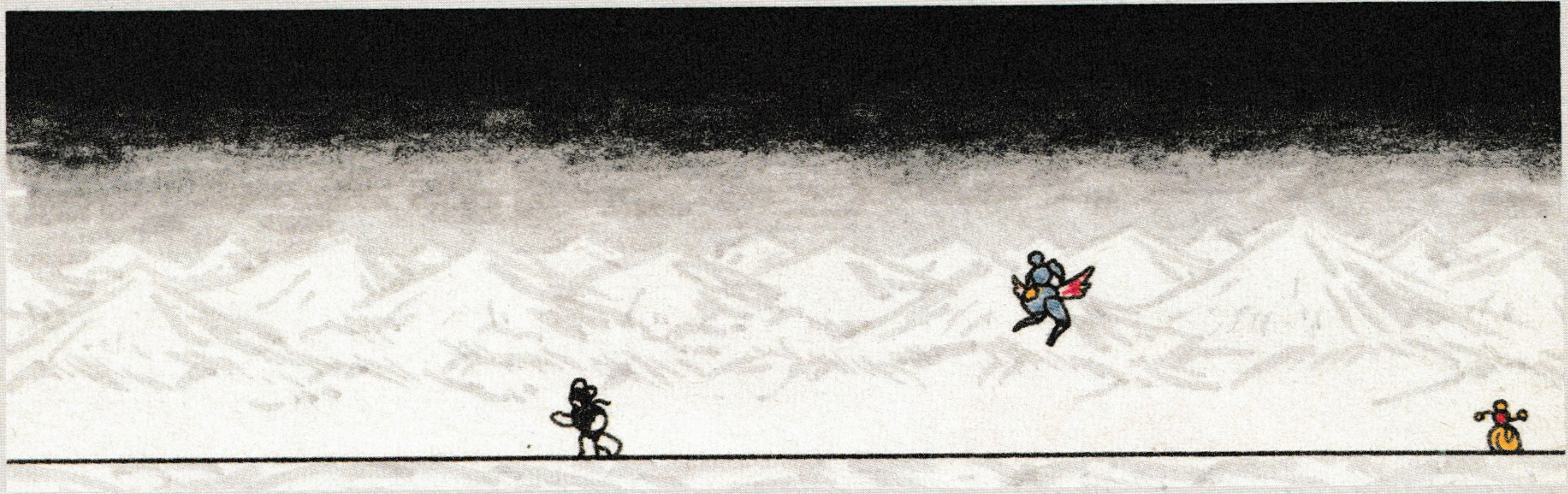


↑今度は逃げずに爆発。正義はかならず勝つのだ

ステージ21 吹雪の決闘の巻



雪の降りしきる荒野で、ベラボー対ゾルタン、
互いの命をかけた戦いがいま、はじまった!



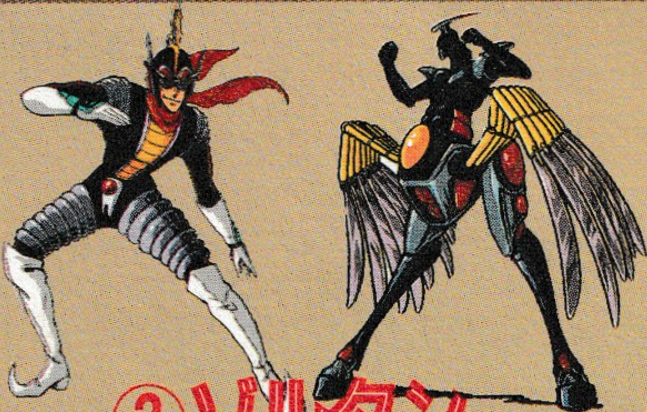
ラッキ！1UPアイテムを手にいれたぞ！



↑ここのステージ終了後に出てくる福引男だけは、なぜか1UPアイテムをくれるのだ

ステージ21のボス

またまたまたブラックベラボーが出てくる。しかもライフ変わらず。何者なんだこいつは。それにひきかえゾルダンはちゃんとライフが12とパワーアップしてるんだもんね。



①ブラックベラボー



←ベラボーマン、荒野を走る！ このステージはなんか雰意気がちがってカッコいいなあなんて思ってたら

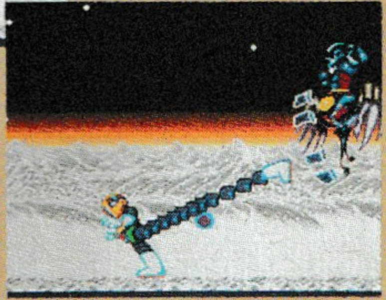


→イヤーン！ また出たよコイツが！ とっとと消えんかーい！ ちなみに倒すとおにぎりをくれるのだ

②ゾルダン



←やっぱりこいつ、なんかエラソーなんだよなあ……。そんなこと言ってて返り討ちにされても知らないよ

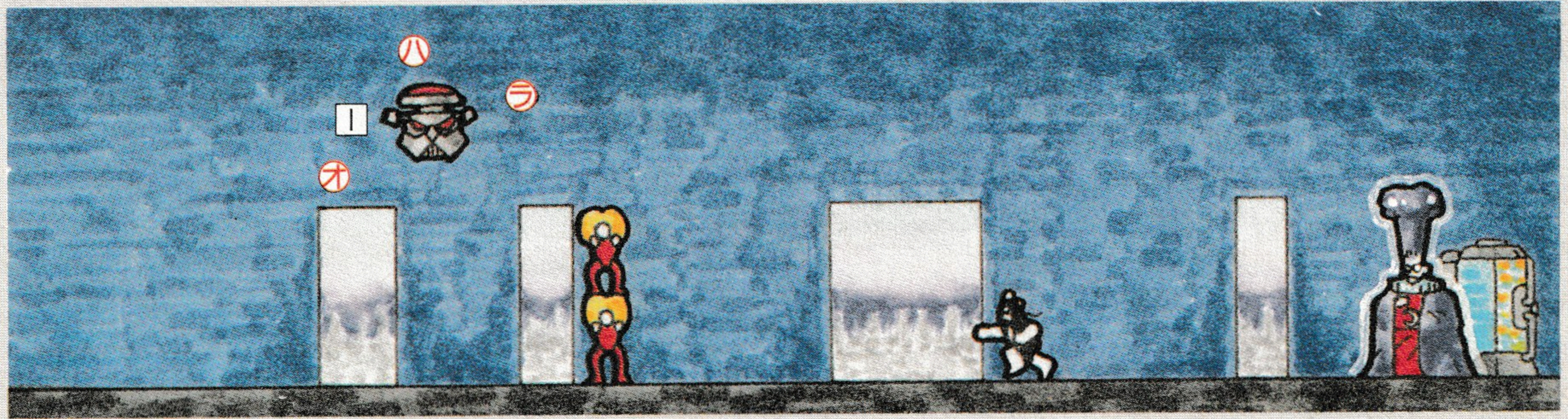


→ライフが倍近くあるので長びくけど、例のパターンになっちゃえば大丈夫。ちゃんと覚えてる？

ステージ22 平和(へいわ)を再(ふた)びの巻(まき)



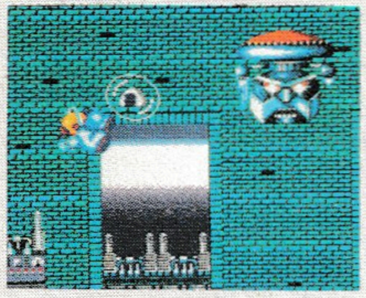
ついにここまできたぞ! 爆田(ばくだ)を倒(たお)し、世界(せかい)の平和(へいわ)をとりもどすまで、あとひと息(いき)だ!



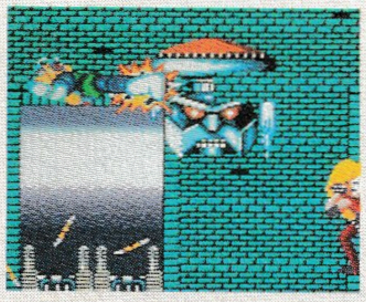
MAP内(ない)の記号(きごう)　オ おにぎり　ハ 波動弾(はどうだん)　ラ ラーメン

CHECK 1

爆田の研究所内にはいっていくと、いきなりウ号がデカい顔をして待っている。おにぎりを取ったら、ベンジャミンと波動弾を画面のなかに入れないようにしてジャンピング攻撃で倒そう。



←波動弾を消さないようにして戦おう



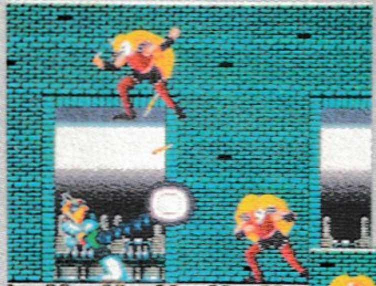
←倒したあとは、波動弾を必ず取ること

ステージ22のボス

ベンジャミンは、いるにしろ、ブラックベラボー同様かつて戦ったことがあるボス。ただし、ブラックベラボーはライフ16と多少手強くなってはいる。でも倒しかたはおなじ。



①ベンジャミン

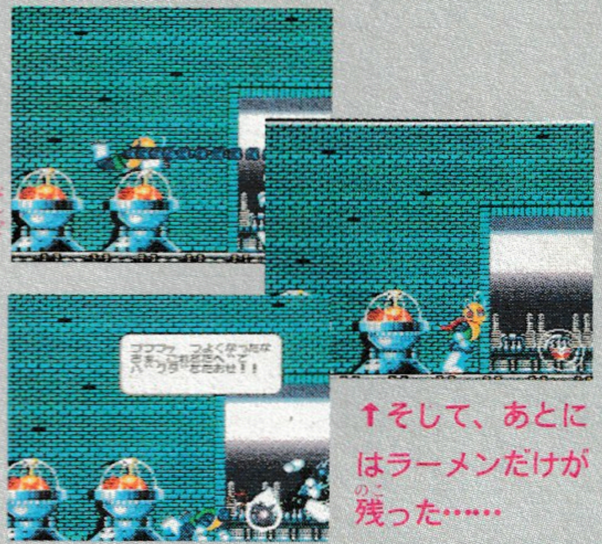


←ウ号を倒したあとで波動弾アイテムを取っておけば、ベンジャミンとの戦いはずいぶんラクになるのだ



→さしものベンジャミンも、たった2発でおだぶつ。波動弾の貫通力を利用すると、さらにラクに倒せる

②ブラックベラボー



→よくもまあ何度も出てくるよなあ

→えっ？ そりゃどういうこと？

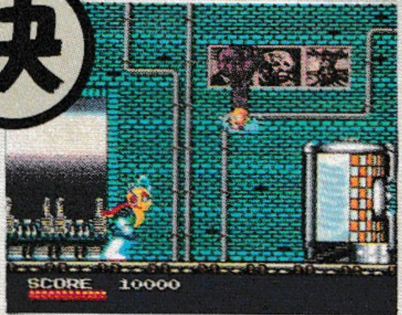
↑そして、あとにはラーメンだけが残った……

ステージ22

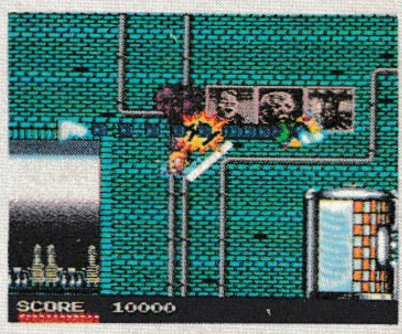
いよいよ爆田博士と対決 負けるな!

ベラボーマン!!

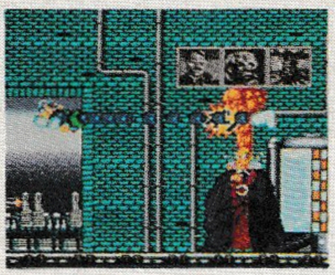
研究所の最深部には、宿敵爆田博士がベラボーマンを待ちうけていた! 腹からはミサイルを、頭からレーザーを発射する爆田! 世界一の戦闘能力を誇る怪人に、ベラボーマンは敢然と立ち向かうのであった! 勝利をつかむのは、はたして誰か!?



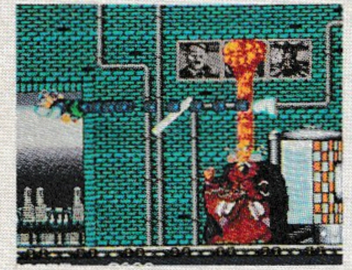
↑変なキカイからあらわれたのは、頭だけの爆田だった! これが爆田の正体なのか?



↑姿を消しながらレーザー攻撃をかけてくる。あらわれたところにジャンプ攻撃だ!



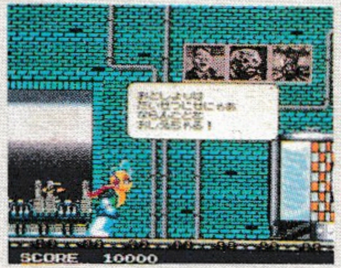
↑弱点は髪の毛のみ。ミサイルはパンチで消せ!



←間合をとってベラボージャンプ攻撃!



←胴体をなくってもムダムダァーなのだ



←8発なぐるとこんなことをいいだす

「ワシは、寂しかったんじゃ…」

悪の科学者爆田博士も、やはり人の子であった。身寄りのないさびしさをまぎらわせようとつくりあげたロボットたちに囲まれながらも、いいしれぬ空しさに耐えかねてあのような暴挙に出てしまった彼を、いったい誰が責められるというのだろう……ま、罪を憎んで人を憎まずってコトだな、要するに。

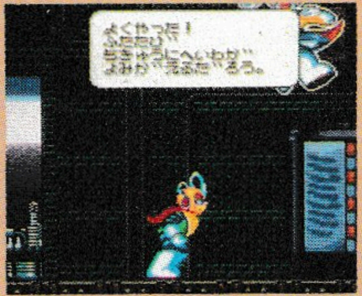




↑そして、彼は多くを語ろうとはしなかった……

←部屋のなかとかがすごい汚なかったりする、アレのことかなあ

かくして、長い戦いが終わった…



↑よくやったって、勝手に押しつけといてよく言うよ



↑そりゃ、戻してもらわないと困るんですが

ベラボーマンの活躍によって、爆田博士の陰謀は阻止された。何事もなかったかのように家に帰る中村さん。しかし、もう一度出てきた中村さんの手には、しっかりとピース・サインが。地球の平和は、守られたのだ。やったぜ、ベラボーマン！

→これにて一件落着。中村さんたらピースなんかしてもー



この本の内容についてのお問い合わせは、ゲームの性格上、お答えできませんので、ご遠慮ください。

きみが見つけたスーパーテクニックなどを送ってください。

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
　　　双葉社　CTR編集部

まで、ハガキか封書でお願いします。この本の良かったところ悪かったところも、書いてください。

PCエンジン完璧攻略シリーズ⑨

超絶倫人ベラボーマン必勝攻略法

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　清水文人
発行所　株式会社　双葉社
　　　　〒162　東京都新宿区東五軒町3-28
　　　　振替　東京8-117299
印刷所　三晃印刷株式会社

ゲーム構成／竹内恒彦、平田洋
イラスト／平岩政雄
デザイン／川本誠司

ISBN4-575-15172-6 C0276

双葉社の

ファミリーコンピュータ 完璧攻略シリーズ

大好評発売中!!

- ■貝獣物語 必勝攻略法
- ■キングオブキングス 必勝攻略法
- ■ファミリースタジアム'88 必勝攻略法
- ■プロ野球?殺人事件 必勝攻略法
- ■スーパーマリオ3 必勝攻略法
- ■ハイドライド3 必勝攻略法
- ■じゃじゃ丸忍法帳 必勝攻略法
- ■ドラゴンスピリット 必勝攻略法
- ■ドラゴンバスターⅡ 必勝攻略法
- ■天地を喰らう 必勝攻略法
- ■チャイルズクエスト 必勝攻略法
- ■クィンティ 必勝攻略法
- ■ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ 必勝攻略法
- ■新・燃えろプロ野球 必勝攻略法
- ■ケルナグール 必勝攻略法
- ■ファミスタ'89開幕版 必勝攻略法
- ■ウィロー 必勝攻略法
- ■マザー 必勝攻略法
- ■マルサの女 必勝攻略法
- ■ファミスタ'90 必勝攻略法
- ■ヘラクレスの栄光Ⅱ 必勝攻略法
- ■スウィートホーム 必勝攻略法

超絶倫人ベラボーマン必勝攻略法

定価480円

1990年8月1日　第1刷発行

編　著／ファイティングスタジオ
発行者／清水文人
発行所／株式会社双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3—28

PCエンジン完璧攻略シリーズ⑨

超絶倫人

ベラボーマン

必勝攻略法

PCエンジン

超絶倫人ベラボーマン必勝攻略法

双葉社



PCエンジン完璧攻略シリーズ⑨

超絶倫人ベラボーマン必勝攻略法

定価480円(本体466円)

双葉社

ISBN4-575-15172-6 C0276 P480E

PCエンジン

超絶倫人ベラボーマン必勝攻略法

双葉社

PCエンジン完璧攻略シリーズ⑨

超絶倫人 ベラボーマン

必勝攻略法



ギャグアクションの決定版
全ボス完全攻略、抱腹絶倒
ギャグ満載、爆笑!!爆笑!!

完全解析版 全マップ付

編著 ファイティングスタジオ

超絶倫人ベラボーマン必勝攻略法
定価480円

1990年8月1日 第1刷発行

編 著/ファイティングスタジオ
発行者/清水文人
発行所/株式会社双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3―28